

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тюменская государственная академия культуры,
искусств и социальных технологий»

А.Ю. Лосинская

**СПЕЦИФИКА
ИГРОВОГО НАЧАЛА
В РОЛЕВОЙ
СУБКУЛЬТУРЕ**

Монография

Тюмень
РИЦ ТГАКИиСТ
2015

ББК 60.54

Л 79

Л 79 *Лосинская, А. Ю.*

Специфика игрового начала в ролевой субкультуре : монография / А. Ю. Лосинская.
— Тюмень : РИЦ ТГАКИиСТ, 2015. — 222 с.

ISBN 978-5-91804-072-0

В монографии проанализирована ролевая субкультура как одна из локальных культурных подсистем. По традиции изучения, ролевая субкультура классифицируется как одна из российских молодежных субкультур конца XX — начала XXI веков. В связи с этим рассмотрены общие основания молодежных субкультур, специфика молодежных субкультур России в отличие от западных аналогов, формы бытия и функционирования культуры, реализуемые в молодежных субкультурных объединениях.

Проанализировано игровое начало как категория философии культуры, а также формы его выражения, осмысленные философами и социологами культуры. Игровое начало признано конституирующим элементом для молодежных субкультур, способным в определенной системе ценностей, норм, артефактов и символов к организации на основе игровой деятельности полного деятельностного спектра культуры, включая трудовую деятельность, культурную деятельность и жизнедеятельность. Обоснован тезис о синтетическом игровом начале ролевой субкультуры, включающем все его основные формы: соревнование, жребий, изображение и игру измененного сознания. Выявлено, что благодаря этому синтетизму ролевая субкультура способна к созданию полного деятельностного спектра, а следовательно, должна быть классифицирована не как молодежная субкультура, а как субкультура по интересам, возможно — как субкультура образа жизни.

Рецензенты:

Ю.В. Ларин, профессор Тюменского государственного университета, доктор философских наук, доцент;

Г.Г. Рожко, профессор Тюменской государственной академии культуры, искусств и социальных технологий, доктор философских наук.

© Лосинская А.Ю., 2015.

© Тюменская государственная академия культуры, искусств и социальных технологий, 2015.

© РИЦ ТГАКИиСТ (оформление), 2015.

ISBN 978-5-91804-072-0

<i>Введение</i>	4
Глава 1. БАЗИС РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВОГО НАЧАЛА ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ	
1.1. Игра как основа человеческой культуры	19
1.2. Субкультура как поле самореализации и «дом человеческой игры»	58
Глава 2. ОСОБЕННОСТИ РОЛЕВОЙ СУБКУЛЬТУРЫ	
2.1. История возникновения и развития ролевой субкультуры	96
2.2. Сюжетно-ролевая игра как искусство. Системообразующие элементы ролевой субкультуры	134
<i>Заключение</i>	160
<i>Библиографический список</i>	173

Приложения

101 ПРАВИЛО ТОЛКИЕНИСТА	192
30 ПРАВИЛ ФОРУМНОГО РОЛЕВИКА	195
35 ПРАВИЛ ДИВНОГО РОЛЕВИКА	198
25 ПРАВИЛ РЕАЛЬНОГО ФАЙТЕРА	199
<i>Марина Авдонина. Стихи</i>	201
<i>Лариса Денисюк. Стихи</i>	204
<i>Ирина Шальнова. Серая Гавань</i>	205
<i>Ирина Шубина. Попытка к бегству</i>	206
<i>Виктор Карасев. Стихи</i>	208
<i>Лариса Вочарова. Эльфийский бастион</i>	214
<i>Анна Курганова. Прощание в Раздоле</i>	215
<i>Алексей Алликас, Елена Сорокина. Песня хоббитов о том, что же произошло в конце Третьей эпохи вокруг Кольца Всевластья</i>	216
<i>Александр Курганов. Песня Саурана о проблеме лошадей</i>	217
<i>Виктория Ермакова. Воспитательная беседа волшебника Гэндальфа с хоббитом-несмышленишем по пути из Шира в Мордор</i>	218
<i>Олег Медведев. Вальс Гемоглобин</i>	220

Введение

В современной культурной действительности тема субкультур приобретает все большую актуальность. Именно субкультура является той первоосновой, «ячейкой» — той культурной средой, в которой происходит инкультурация индивида. Ведь что такое субкультура? Если идти от словарного определения, это суверенное целостное образование внутри доминирующей культуры, обладающее собственной системой норм, правил, традиций, ценностей, артефактов и символов. Субкультура не противостоит доминирующей культуре, а является ее органичной частью — то есть не «изобретает» чего-то принципиально отличного от доминирующей культурной системы (за исключением субкультур с элементами контркультуры). Она лишь по-своему расставляет акценты в этой системе.

Выделяя субкультуры по множеству оснований, — возрастных, половозрастных, профессиональных, этнических, конфессиональных, в зависимости от места жительства и т.д. — ученые фактически утверждают, что культура вся состоит из субкультур. Начиная с семейной, и заканчивая цивилизацией, которая в масштабах человечества как единого носителя культуры есть последнее звено локальности.

В самом деле, воспитание как приобщение к универсалиям культуры начинается в семье — а каждая семья культивирует собственные традиции, нормы и ценности, правила взаимоотношений, наконец, семейные предания и фольклор, и уж конечно собственный образ миропонимания. Характерно в этом отношении высказывание одной молодой мамы: «Мой ребенок воспитывается не по Доману, не по Никитиным, не по Монтессори, а по Абрамовым!» Сказано ни о чем ином,

как о семейной субкультуре, в которой по-своему интерпретируются идеи всех соприкасающихся с ней культур. Далее семейная субкультура является частью других культурных образований, — ремесленного цеха/профессиональной корпорации, города/деревни, сословия/полуса/социальной группы, и т.д. — более или менее крупных, и в свою очередь принадлежащих к тому или иному этносу, религиозной конфессии, и т.д. Так выстраивается система инкультурации как взаимоотношения субкультур разных уровней, их координации и субординации [68, с. 15] в процессе влияния на конкретного индивида.

Так было в традиционных культурах, такая же картина сохраняется и в современности. Более того, примерно с начала XX века в нее добавляется новый элемент. Если традиционные культуры были постфигуративными, по определению М. Мид, то в течение второй половины XIX столетия, в процессе оформления индустриального общества, в цивилизационном пространстве западноевропейского типа формируется кофигуративная культура. Вследствие характерных для индустриального общества процессов — урбанизации, интенсивных миграций, вызывающих пространственное разделение поколений, технического прогресса, приводящего к быстрому устареванию опыта и, как следствие, необходимости длительного обучения и профессиональной подготовки, — происходит выделение молодежи как особой возрастной категории. Это уже не дети, которые не воспроизводят культуру, а лишь осваивают — но и не взрослые индивиды, способные быть носителями культурной традиции. Это категория самостоятельных носителей культуры со своеобразной культурной миссией. Юю осознается способность активно воздействовать на мир, противопоставляя свою активность существующей культурной традиции. С одной стороны, молодежь становится самостоятельным субъектом культурных процессов, а не однозначно ведомым, как в тра-

диционных обществах. С другой стороны, повышается внимание к ней со стороны всех общественных институтов, предпринимаются специальные меры по ее социализации и инкультурации, с учетом возрастных психологических и теперь уже культурных особенностей. Иными словами, в начале XX столетия формируется молодежная субкультура. И не просто формируется, а приобретает самостоятельное значение и оказывает значительное влияние на культуру как целое. Об этом пишут Й. Хейзинга, Х. Ортега-и-Гассет и другие мыслители, хотя термин «молодежная субкультура» еще не вводится в научный обиход.

В течение двадцатого века общей тенденцией в культуре становится расширение стилевого многообразия, сосуществование нескольких жизненных стилей одновременно вместо их последовательной смены. В молодежной субкультуре также происходит дифференциация на молодежные субкультуры, обладающие своеобразием стиля. В Европе и Америке целый веер молодежных субкультур возникает в 50–60-е годы (хиппи, моды, мажоры, тедди-бойз), в российском культурном пространстве — в 80–90-е годы прошлого столетия. Изучение этого культурного явления начинается со второй половины XX века, то есть, практически с момента появления. С 60-х годов XX века к этой проблематике обратились ведущие социологи разных стран мира. В отечественной же социологии анализ молодежных субкультурных феноменов до конца 1980-х годов велся в очень узких рамках и не был скольконибудь значимой областью молодежных исследований. Частью это происходило из-за того, что такие феномены, в силу утвердившихся научных парадигм, воспринимались как социальная патология. А подобного рода тематика в основном носила закрытый характер и ее разработка не могла вестись по свободному выбору того или иного исследователя или исследовательского коллектива. В середине 80-х годов вокруг проблемы су-

ществования этого феномена постоянно разворачивалась борьба. Большинство исследователей рассматривало молодежную культуру только как форму девиантного поведения, криминогенную по своей сути. Отчасти важно и то, что субкультуры, свойственные Западу, были мало представлены (по крайней мере, на поверхности) в формах социальной и культурной активности молодого поколения. Однако к настоящему времени разграничены понятия «молодежная субкультура» и «молодежные субкультуры».

С конца 1980-х годов внимание исследователей к молодежным субкультурам России стало более заметным — как у нас, так и за рубежом. Классиками в этом направлении исследований являются С. Холл, Э. Эрикссон, Т. Парсонс, из отечественных психологов и социологов — И.С. Кон, В.Т. Лисовский, В.А. Ядов, а также С.И. Левикова и З.В. Сикевич.

В конце 1990-х годов появились первые социологические публикации о российских молодежных «субкультурах», где субкультурная идентичность представлялась в терминах выбора жизненного стиля, а не классовой принадлежности. В 2000-е годы исследовательская активность в этом направлении усилилась. Некоторые авторы стремятся прояснить субкультурные характеристики молодежи в рамках отдельных территорий (например, к такому пути склонны исследователи НИЦ «Регион» Ульяновского госуниверситета под руководством профессора Е.Л. Омельченко, а также исследователи Санкт-Петербурга). Другие идут по пути описания большого и разнородного материала, который сгруппирован на основе определенной теоретической ориентации. Здесь представляют интерес публикации В.А. Лукова, В.К. Сергеева и С.А. Сергеева, Л.В. Шабанова. Разделы по молодежной субкультуре выделяются в изданиях учебного характера. Специально этому вопросу посвящено учебное пособие С.И. Левиковой, опубликовавшей немало работ по данной про-

блематике. В учебнике под редакцией В.Т. Лисовского параграф «Молодежная субкультура в современной России» написан З.В. Сикевич.

Обращает на себя внимание то, что здесь под молодежной субкультурой понимается «культура определенного молодого поколения, обладающего общностью стиля жизни, поведения, групповых норм, ценностей и стереотипов». Автор настаивает на том, что молодежная субкультура — характеристика именно целого поколения, что «существует некое субкультурное «ядро», которое присуще в той или иной мере всему молодому поколению». Эта точка зрения имеет немало сторонников, о чем свидетельствует, например, воспроизведение цитированных положений З.В. Сикевич в учебном пособии «Социология молодежи» (Ю.Г. Волков, В.И. Добреньков и др.).

С другой стороны, молодежь представляет собой неоднородную социально-демографическую группу даже в пределах одной страны (одной национальной культуры). А культура в современном состоянии, несмотря на тенденции «глобальности» (а может, благодаря им) сама по себе неоднородна. Поэтому считаю актуальным разграничение понятий, на которое указано выше. Первое из них объединяет молодое поколение, обладающее «общностью стиля жизни, поведения, групповых норм, ценностей и стереотипов», отделяя его с одной стороны от детей, еще не созидających, а лишь осваивающих культуру, с другой — от старших поколений. Второе определяется как «система смыслов, средств выражения, стилей жизни» [5, с. 207], т.е. дифференцирует молодое поколение как коллективного субъекта культуры.

Причины возникновения молодежных субкультур подвергались анализу, чаще всего, как причины социальных девиаций. Об этом свидетельствуют и первые опыты типологии российских субкультур. Причем в них попадают, в том числе, молодежные движения, не

являющиеся субкультурами. На мой взгляд, социально-политические и религиозные объединения следует признать частью массовой культуры, поскольку они не претендуют на оригинальность в постановке и решении проблем индивидуального, личностного бытия. Молодежные секции политических движений занимаются социально-политическим творчеством («Молодая гвардия «Единой России», Авангард красной молодежи, Российский коммунистический союз молодежи и т.п.), но это творчество строится на базе общепартийной идеологии. То же относится к духовным практикам молодежных религиозных объединений. Различия «молодежной культуры» и «молодежной субкультуры» детально описаны и неоднократно обобщены Е. Омельченко и С. Левиковой [140].

Долгое время в исследованиях преобладал чисто социологический, социоцентристский подход: как к неформальным молодежным объединениям той или иной направленности, «полезным» или «вредным» для поддержания социальной стабильности. При всем разнообразии социологических подходов, однако, мало внимания обращалось на тот факт, что субкультура есть, прежде всего, форма индивидуального и коллективного творчества молодежи. Она есть форма не только усвоения культурного багажа, но производства и воспроизводства культурных форм. Субкультура подразумевает, в основном, деятельность по генерации новых, оригинальных форм самовыражения. В основе субкультуры всегда лежит творческий эксперимент. В силу указанных причин большинство субкультур создается и поддерживается молодежью. Субкультура — проявление стремления человека к слиянию с внутренним идеалом, к воплощению этого идеала, к единению с близкими по духу. С другой стороны — это стремление к обособлению от «всех остальных», и потому плоды субкультурного творчества — памятник вечному человеческому одиночеству, которое в юности ощущается острее всего. Это одна из

причин того, что объектом изучения становятся прежде всего молодежные и подростково-молодежные субкультуры как спонтанно возникающий в доминирующей культуре инновационный элемент.

Это форма активизации игрового начала в культуре, являющегося, как известно, началом человекотворческим, проявляющим человекотворческую функцию культуры. В ней игровое начало, впервые самостоятельно на личностном уровне отрефлексированное и осознанное как творческая сила, как одна из первооснов деятельности, преобразуется в коллективную творческую и человекотворческую силу. Молодежная субкультура задействует игровое начало как раз в тот момент, когда индивид уже усвоил основы культуры и способен к их воспроизводству — и еще не задавлен житейской необходимостью, имеет время и силы для свободного творчества за рамками обыденности. Молодежная субкультура, по сути, стремится быть образом жизни, выходящим за рамки обыденности, причем делая это постоянно, непрерывно, пытаясь соединить обыденную жизнь с «необычной», представленной в игре.

Классификации социальных наук не дают представления о собственно культурных процессах, о внутренних «пружинах» генезиса и развития субкультур как автономий целостного культурного организма. Что же лежит в основе их появления на свет, «жития» и «умирания»? Срок жизни субкультур, особенно молодежных, значительно короче жизни доминантных культурных образований. Возможно, исследуя субкультурные процессы как современные, с одной стороны, а с другой — завершенные или близкие к завершению, мы можем получить ключ к познанию процессов и явлений доминирующей культуры.

Поэтому особенный интерес вызывает та из молодежных субкультур, которая построена на осознанной и культивируемой игре — более того, на наиболее разнообразных ее вариантах. Именно ролевая субкульту-

ра, на мой взгляд, способна в наибольшей степени воплотить игровое начало в культуре и воспитать в людях Творцов, способных быть сильнее потребителей. Ролевая субкультура не содержит элемента контркультурности, и поэтому свободно интегрируется и сотрудничает как с доминирующей культурой, так и с другими субкультурными образованиями. В лоне ее молодые люди не только осуществляют самовоспитание и взрослеют, но и затем (или даже параллельно) воспитывают своих детей. Взросление, и психологическое, и социальное, не всегда является стимулом для выхода из ролевой субкультуры. Как следствие, в перспективе возможен ее выход из статуса сугубо молодежного образования (как это произошло с хиппи, байкерами и некоторыми другими). Представляет научный интерес, в данном контексте, оценка масштабов и направлений влияния ролевой субкультуры на доминирующую культуру как на уровне микросреды (круги семейного, дружеского и другого неформального общения), так и на уровне региона, как в спонтанных культурных процессах, так и в культурной политике.

Наукой XX века признано определяющее значение игрового начала в формировании культуры: как культуры личности, так и культуры человечества. Обыденное сознание заключает, что игре, как и любви, все возрасты покорны. Научное сознание вводит игровую концепцию культуры. От Й. Хейзинги, утверждавшего, что всякая сколько-нибудь значимая культурная форма есть проявление игры, и Е. Финка, указавшего игру в числе пяти основных феноменов человеческого бытия, мысль человеческая пришла к концепции игрового моделирования. К концу столетия появляется целый ряд научно-практических школ, рассматривающих и использующих игру в качестве модели тех или иных аспектов бытия.

И это закономерно. Игра является реализацией сущностных сил человека в тех же масштабах, что и куль-

тура в целом. Она задействует как духовные, так и материальные стороны человеческой сущности, проявляя их и в совокупности отношений (реляционный подход), и в совокупности человеческих свойств и качеств (акцидентальный подход), и в творческой деятельности (креативный, или деятельностный подход) [49, с. 81–82]. Эта деятельность формирует материальные и духовные силы человеческой сущности, и в ней же они находят свое воплощение. Соотношение игры и культуры повторяет классическую эволюционную модель соотношения онтогенеза и филогенеза: человек играет в течение всей жизни, изменяются лишь формы игровой деятельности — с человечеством как целостной системой происходит то же самое. Применительно к XX веку выработан термин «игроизация общества», отражающий проникновение игры во все большее число сфер деятельности и мышления (С. Кравченко, Е. Репринцева и др.). Особенности игровой деятельности в разных возрастных субкультурах исследованы Н. Аникеевой, Э. Берном, Л. Венгером, Л. Выготским, Р. Кайуа, И. Коном, В. Костецким, М. Мид, К. Сифелдтом, Д. Элькониным и другими.

Особое внимание уделяют психологи, социологи и культурологи подростковой и юношеской игре. В эти жизненные периоды игра направлена не только на усвоение культурных форм, выработанных человеческой общностью, но и на культурное творчество, формирование культурной идентичности и «ростков культуры будущего». Человек уже способен не только к воспроизводству, но и к самостоятельному творчеству культурных форм. При этом, имея в своем бюджете достаточно свободного времени, он может творчески реализовать свои способности. Молодежная субкультура рассматривается большей частью ученых как преимущественно игровая (или преимущественно досуговая, т.е. основанная на самореализации в сфере игровой/досуговой деятельности). Это объясняется не только психологически-

ми особенностями возраста, диктующими тип мировосприятия. Вступают в действие противоречия между социальной, социально-психологической ролью (Э. Берн) и сформированным «взрослым туннелем реальности» (С. Переслегин). Но в культуре повседневности игра и досуг оказываются практически единственной сферой возможного творчества молодых, самой «безопасной» с точки зрения ее консервативной функции. Сферой допустимого бытия «как Я», а не «как все». И тенденция к увеличению продолжительности этого жизненного периода не только сохраняется на протяжении последних десятилетий, но и усиливается.

С другой стороны, возрастает экспансия «молодежного стиля», понимаемого не столько как стиль одежды или музыки, сколько как стиль жизни вообще (включая сдвиг биоритмов, культ молодости тела, и т.п.). Под напором идей прогресса, культура утрачивает не только уважение к старости как носителю жизненного опыта и мудрости, но и «обаяние старости» как естественной и необходимой стадии жизненного процесса. Теряется осознание экзистенциальной необходимости «третьего возраста», свойственное традиционным культурам. Зато и право на культурную обособленность, признаваемое в традиционных культурах лишь за маргинальной юностью, по логике вещей становится общим достоянием. С этой точки зрения приобретает актуальность проблема гетерологии культуры и субкультурной идентичности.

Субкультура как автономное образование внутри доминирующей, «материнской» культуры стала объектом исследования со второй половины прошлого столетия. Первоначально речь шла о субкультуре молодежи, демонстративно противопоставлявшей свои культурные практики нормам, принятым среди старших поколений. С 60-х годов к этой проблематике обратились ведущие социологи разных стран мира (С. Холл, Т. Парсонс, К. Манхейм). В отечественной социологии анализ мо-

лодежных субкультурных феноменов до конца 1980-х годов велся в очень узких рамках и не был значимой областью исследований. Однако в ней работали видные социологи и психологи: И.С. Кюн, В.Т. Лисовский, В.А. Ядов. В их анализах и классификациях преобладают социологические подходы, субкультура изучается преимущественно как маргинальная культура девиантных социальных групп. С 90-х годов исследования активизируются (В. Луков, С. Сергеев, З. Сикевич, Л. Шабанов), «молодежная субкультура» в них дифференцируется на «молодежные субкультуры». К 2000 годам рассуждения переходят от терминов «социальных групп» к идеям «жизненных стилей» и «культурных стратегий» (Е. Омельченко, Х. Пилкингтон). Параллельно продолжается изучение игры в этнических культурах (Т. Бернштам, М. Громыко), и этнографические методы применяются к изучению субкультурных процессов (М. Соколов, Т. Щепанская). В понятие субкультур включаются не только молодежные и досуговые, но и профессиональные, гендерные, корпоративные.

На рубеже XX–XXI веков среди множества субкультурных образований появляется такое, которое сознательно культивирует игровое начало. Сюжетно-ролевая игра приобретает популярность, становится актом творчества автору произведения художественной культуры, а затем и самостоятельного коллективного творчества — историко-культурной реконструкции и моделирования. С 80-х годов прошлого столетия это направление бурно развивается, и к настоящему времени можно говорить о субкультуре, построенной на основе художественной сюжетно-ролевой игры. В прессе ее носителей называют ролевиками, сами они себя именуют ролевым сообществом, движением ролевых игр (РИ), или ролевым движением (РД). Средний возраст участников РД, как правило, не превышает 35 лет, поэтому его относят к молодежным субкультурам. Это специфическое, оригинальное направление, выражающее и направ-

ляющее определенные тенденции в культурном развитии регионов, страны, человеческой культуры в целом. В последние десятилетия возрос научный интерес к различным игровым практикам, в том числе и к тем, что послужили основой для ролевой субкультуры. Однако сама субкультура до настоящего времени не подвергалась системному исследованию. Молодежные субкультуры последнего десятилетия прошлого века типологизированы неоднократно, по многим основаниям, при этом ролевая субкультура в типологиях отсутствует. Ролевые игры упоминаются в связи с субкультурой толкинистов, психодрамой, организационно-деятельностными тренингами и рядом других, преимущественно социальных явлений. Однако мы утверждаем тезис о наличии собственно культурных детерминант ролевой субкультуры, породивших особенности ее бытия и функционирования, связанные с игровым началом.

Проблематика игры как одного из оснований культуры получила серьезное теоретическое обоснование в трудах авторитетных философов (Аристотель, Платон, Е. Финк) и культурологов (Ф. Шиллер, Й. Хейзинга, Х.-Г. Гадамер, Р. Кайуа, М. Бахтин, Ю. Лотман). А первые упоминания об игре как образе познания мира встречаются уже в мифах. Имманентность игры осознанию человеком самого себя подтверждена многократно, в том числе и сменой подходов к ее изучению по мере развития человеческого знания. Онтологическое и эстетическое осмысление (Аристотель, Платон, Шиллер) было вытеснено естественнонаучным подходом (Ф. Бойтендаjk, К. Бюлер, В. Вундт, К. Гроос, Э. Клапаред, Г. Спенсер), затем социоцентричной психологией (Э. Берн, Л. Венгер, Л. Выготский, И. Кон, А. Леонтьев, Д. Эльконин, и др.) и социологией. Однако тенденции культуроцентризма возвращают игру на позиции философского анализа в широком социокультурном дискурсе (Т. Апинян, В. Костецкий, М. Коськов, Ф. Селиванов, В. Шинкаренко, Н. Шипулина и др.).

В философском (Ю. Ананьев, М. Батищев, М. Каган, Ю. Ларин, К. Рожко, Ф. Селиванов) и психологическом (Л. Выготский, Д. Эльконин) дискурсах игра понимается как деятельность. С одной стороны — как непроизводительная деятельность, содержащая свои цели и смыслы внутри себя. С другой стороны — по энергозатратам и активности близкая к трудовой деятельности, и раскрывающая в себе смыслы других видов деятельности. Таким образом, установилось понимание игры преимущественно как модели всякой иной деятельности. В связи с этим, игра активно изучается педагогами (Н. Аникеева, Я. Бердыхова, Е. Гольцова, И. Клиндова, Б. Куприянов, М. Кожаринов, М. Кордонский, В. Ланцберг, Е. Репринцева и др.), психологами и социологами. В науке и практике сложилось несколько основных школ игрового моделирования. В их числе:

— *деловые игры* как метод отработки, тренировки устойчивых коммуникативных навыков для стандартизированных коммуникативных ситуаций в условиях, максимально приближенных к реальным (А. Айламазян, В. Третьяков, А. Тюков и др.);

— *организационно-деятельностные и организационно-обучающие игры* как метод организации коллективной мыследеятельности и «мозгового штурма» инновационных проектов (Г. Щедровицкий, С. Переслегин, С. Градировский, А. Неклесса и др.);

— *психологические тренинги глубокого погружения*, психодрама и групповая психотерапия (Я. Морено, Б. Хеллингер, Б. Ридлер, Е. Доценко, Р. Назыров и др.);

— *сюжетно-ролевые игры* как метод контекстного обучения и воспитания в педагогике (А. Берелехис, Ф. Дружинин, А. Ляндзберг, Е. Парначева, И. Ребров, Л. Смеркович, Е. Токаева, К. Тулинов, О. Хевролина, П. Шилов и др.).

Каждая из них использует игру как метод для решения тех или иных задач, внешних по отношению к ней самой. Но сюжетно-ролевая игра переросла рамки

педагогического метода. Он стала универсальным творческим методом осмысления действительности, позволяющим рассматривать ее в качестве самостоятельного синтетического жанра современного искусства. Обширная периодическая печать и интернет-ресурсы, популярные внутри ролевого движения, позволяют выделить в нем ряд дискурсивных моментов, определяющих его развитие. Первый из них — технологический, включающий собственно игротехнику и гейм-механику разных уровней (А. Алликас, С. Борисов, Ф. Дружинин, М. Кожаринов, Р. Крылов, И. Ребров, М. Фрид, О. Хевролина, Д. Хусаинова, М. Шкель и др.). В этом дискурсе обсуждаются вопросы о том, как сделать игру адекватной моделью действительности (реальной или воображаемой). Второй дискурс — социологический, включающий рассуждения о месте ролевой субкультуры в системе общества, об использовании возможностей сюжетно-ролевой игры в социальной работе, о необходимости и возможности социализации РД, целенаправленного встраивания его в структуру общества (Е. Карева, А. Леутин, Е. Ливанова, Е. Лифантьева, А. Немирова, С. Толмачев и др.). Третий — культурологический, рассматривающий ролевое движение как локальную культурную систему, вписанную в мировое пространство культуры и развивающуюся по общим законам культурных систем (Л. Бочарова, М. Кожаринов, М. Кордонский, С. Толмачев).

Фестивали, выросшие из субкультурных форумов, позиционируют себя как «фестивали ролевой культуры». И они представляют не только художественную культуру ролевого движения (музыку и песни, танцы, литературные произведения, рисунки и фотографии, декоративно-прикладное искусство в форме костюмов и аксессуаров и собственно игры). Соревновательные формы физической культуры (турниры, спортивные игры), проявления научной культуры (игротехнические семинары, педагогические и социологические диспуты), зре-

лица (огненные шоу, боди-арт и т.п.), тематические вечеринки, представляемые в них, также имеют собственную специфику. Это заставляет предположить в ролевой субкультуре систему, хотя и основанную на игровой деятельности, но содержащей внутри себя и трудовую, и культовую, и жизнедеятельность в собственных, свойственных только данной культуре формах.

Настоящая монография рассматривает ролевую субкультуру как локальную культурную систему. В приложениях приводятся некоторые из вербальных текстов субкультуры, иллюстрирующие те или иные положения исследования и служащие материалом для анализа. Издание предназначено для преподавателей, студентов и аспирантов, изучающих культурологию, социально-культурную деятельность, социальные и культуротворческие технологии.

Глава 1

БАЗИС РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВОГО НАЧАЛА ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

1.1. Игра как основа человеческой культуры

Избрав темой разговора игровое начало в человеческой культуре, следует ответить на фундаментальный вопрос: что, собственно, есть «игровое начало»? Что стоит за этим часто употребляемым словосочетанием?

В наиболее известном толковом словаре Д.Н. Ушакова приводятся три основных значения слова «начало»: 1) первый момент (моменты) какого-либо действия или явления; 2) исходная точка, первая часть — если говорить о чем-то, имеющем длину; 3) сущность, основа, первопричина. Последнее из значений, собственно философское, указывается в качестве книжного, т.е. как признак литературного стиля или научный термин. Словарь В.И. Даля определяет начало как «один из двух пределов, между коими заключено бытие, вещественное либо духовное» [6], — что объединяет первые два определения Д.Н. Ушакова, означающие временной и пространственный пределы, — или как минимальную составляющую какого-либо тела, «вещество простое или однородное, неразлагаемое» [там же]. Итак, имеем уже два определения: 1) первый предел бытия и 2) первооснову, первопричину, первоэлемент. Причем в сущности своей дефиниции равнозначны: определяемое в них сведено к минимуму, к предельной категории. То есть, введя понятие игрового начала, наука признала таким пределом, или первоэлементом человеческой культуры, игру. Насколько это обосновано? Постановка подобного вопроса породила игровую концепцию культуры.

Игра как способ осмысления и освоения человеком окружающей действительности много старше, чем наука. К моменту появления науки в человеческой культуре игра не только уже существовала, но и была от-рефлексирована человеком, и по праву вошла в число объектов научного исследования. То же мы наблюдаем в онтогенезе: ребенок учится абстрактно мыслить, — то есть получает первый навык, необходимый для научного анализа, — несколько позже, чем играть. С другой стороны, навыки игры развиваются параллельно навыкам научного анализа, совершенствуя структуру игры индивидуума. Сохраняется способность к игре до глубокой старости, даже если в этом возрасте происходит расстройство мышления. Эти факты свидетельствуют о том, что игра для человека жизненно важна. Она стоит в ряду определяющих характеристик человека как разумно-волевого и социально-культурного существа, и составляет один из аспектов человеческой сущности. Всеобщий характер игры в человеческом бытии предопределяет множество характерных особенностей этого явления, зависящих от возраста, пола, этнических, социальных, социокультурных и других факторов. Изучение этой специфики дает ключ к познанию феномена игры *в целом* как свойства человека *в целом*.

Первые упоминания об игре как образе познания мира встречаются уже в мифах, и это подтверждает изначальность игры в человеческой культуре. Кауравы играют с Пандавами в кости в «Махабхарате», и мир в целом мыслится в индийской мифологии как игра в кости, в которую играет Шива со своею супругой [84, с. 67]. Игру богов знает и германская мифология: закончив приведение мира в порядок, асы достают золотую игральную доску и принимаются за игру в кости. Древнегреческие боги и герои состязаются между собой и со смертными постоянно и по любому поводу. Неудивительно, что системное и целостное пред-

ставление о месте игры в деятельности человека мы встречаем именно у античных мыслителей.

Аристотель упоминает об игре вскользь, как о действии «ради отдохновения». Очевидно, его не вдохновляет иррациональный характер этого действия, как непродуктивный для познания. Идея тождества игры и священнодействия принадлежит Платону, и тот принимает ее как безусловную данность. Серьезные дела подобает вершить с полной серьезностью, гласит его утверждение, и только боги достойны этой блаженной серьезности. Человек же сотворен игрушкой богов, и это для него самое лучшее. Посему каждому мужчине и каждой женщине надлежит в соответствии с этим проводить свою жизнь, играя в прекрасные игры, вопреки тому, к чему они расположены ныне. Они же, продолжает философ, серьезною вещью почитают войну, но «в войне нет ни игры, ни становления формы, каковы мы почитаем за вещи серьезные. Мирную жизнь должно прожить каждому сколь можно лучше... играя в добрые игры, принося жертвы, в пении и танцах, дабы возможно было снискать расположение богов, и врагам дать отпор и победить в бою» [84, с. 33]. Исходя из идеи вторичности человека как деятеля по отношению к богам, Платон поднимает его до божественного уровня через игру, возводя это понятие до высочайших областей духа, вовлекая в игру прекрасное и священное.

На несколько столетий Средневековья эта идея была прочно забыта, и философию поглотила «убийственная серьезность». Возрождение произошло благодаря искусству классицизма, главным образом, театральному. Философская мысль обрела поэтические средства выражения и соответствующее направление. Разрабатывая свои философские, психологические, а главным образом эстетические взгляды, философы-поэты касались и игры как одного из самых распространенных явлений жизни. Происхождение игры связыва-

лось с происхождением искусства, главным образом, по признаку свободы творчества и творческой фантазии. Ф. Шиллер, в частности, объединяет игру и искусство в категории прекрасного. А сущность прекрасного, по Шиллеру — «свобода в явлении», понимаемая одновременно как условие и продукт свободной жизнедеятельности человека, творчества и любви, раскрывающих истинный смысл человеческого существования. В «Письмах об эстетическом воспитании человека» он замечал, что природа одарила «и неразумные существа превыше их потребностей и посеяла в темной животной жизни проблеск свободы... Когда льва не грызет голод и хищник не вызывает его на бой, тогда неиспользованная сила сама делает из себя свой объект: могучим ревом наполняет лев звонкую пустыню, и роскошная сила наслаждается бесцельным расходом себя. Насекомое порхает, наслаждаясь жизнью, в солнечном луче и, конечно, в мелодичном пении птиц нам не слышатся звуки страсти. Несомненно, в этих движениях мы имеем свободу, но не свободу от потребности вообще, а только от определенной, внешней потребности. Животное работает, когда недостаток чего-либо является побудительной причиной его деятельности, и оно играет, когда избыток силы является этой причиной, когда излишек силы сам побуждает к деятельности» [84, с. 287]. Предмет побуждения к игре в самом обобщенном виде Шиллер называет «живым образом, понятием, служащим для обозначения всех эстетических свойств явления... всего того, что в обширнейшем смысле слова называется красотой» [90, с. 242]. Таким образом, игра, по Шиллеру, есть эстетическая деятельность, свободная от внешних потребностей, т.е. продуцирование неутилитарных смыслов.

Г. Спенсер, рассматривая игру человека, включал ее в биологический аспект деятельности, но также связывал с эстетической деятельностью на том основании, что «ни те, ни другие не помогают сколько-нибудь

прямым образом процессам, служащим для жизни» [цит. по 93, с. 310]. Они есть «искусственное упражнение сил, которые, вследствие недостатка для них естественного упражнения... ищут себе исхода в вымышленных деятельностих на место недостающих настоящих деятельностей» [93, с. 311]. В. Вундт включал игру в социально-исторический аспект человеческой деятельности, указывая на то, что труд предшествовал игре и по времени возникновения, и по форме. И лишь впоследствии способы трудовых действий отделяются от предмета труда и тех конкретных предметно-материальных условий, в которых он протекает. «Необходимость существования вынуждает человека к труду. А в нем он постепенно научается ценить деятельность своих сил как источник наслаждения. Игра устраняет при этом полезную цель труда и, следовательно, делает целью этот самый приятный результат, сопровождающий труд» [93, с. 311]. Так художественные идеи Просвещения и романтической философии в отношении игры трансформировались в идеи позитивизма, объяснившие игру как функцию биологического или биосоциального приспособления. Наивысшее развитие эти идеи получили в марксизме, что выражено Г.В. Плехановым: «...труд старше искусства и... вообще человек сначала смотрит на предметы и явления с точки зрения утилитарной, и только впоследствии становится по отношению к ним на эстетическую точку зрения» [93, с. 311].

Следуя логике развития науки, в XX веке игра попадает в поле естественнонаучных исследований. Рассматривая игру с точки зрения теорий приспособления живого организма к окружающей действительности, большинство ученых не различали игру детей с игрой детенышей животных. На общих моментах, объединявших то и другое, базировались попытки создания общей теории игры. Так, теория К. Грооса, широко распространенная в первой четверти XX века, на-

зывалась *теорией упражнения или самовоспитания*. Основные идеи ее состояли в том, что каждое живое существо обладает «унаследованными предрасположениями», делающими его поведение целесообразным. У высших животных к таковым следует отнести и импульсивное стремление к деятельности, проявляющееся с особенной силой в период роста. Дело в том, что у высших живых существ, особенно у человека, врожденные реакции недостаточны для выполнения сложных жизненных задач. Между тем, в жизни высшего существа есть детство — период развития и роста, когда оно не может самостоятельно поддерживать свою жизнь, а делает это при помощи родительского ухода, который, в свою очередь, опирается на «врожденные предрасположения» (теперь бы сказали — инстинкты). Таким образом, по Гроосу, не игра является следствием детской неумелости и несовершенства, напротив, детство является совершенным природным механизмом, запускающим в действие игру как способ самосовершенствования [93, с. 75]. Поэтому детство заканчивается, а игра остается.

В 1933 году голландский биолог и психолог Ф. Бойтендайк дает этимологический анализ слова «игра» и пытается вывести характерные признаки процессов, обозначаемых этим словом. Ф. Бойтендайк критикует теорию упражнения К. Грооса, не выходя, однако, за рамки сугубо естественнонаучного подхода. Когда ребенок учится ходить или бегать, утверждает Ф. Бойтендайк, то эта ходьба является хотя и несовершенной, но реальной. Совсем другое дело, когда ребенок, умеющий ходить, играет в ходьбу. Когда маленький лисенок или другое животное выходит со своими родителями на охоту, чтобы упражняться в этом, то деятельность не носит игрового характера и отлична от игр в охоту и преследование этих же животных. В первом случае животное убивает свою жертву, во втором — ведет себя совершенно безобидным образом. Свою теорию игры Бойтен-

дайт строит исходя из принципов, противоположных положениям К. Грооса. По Бойтендайку, наоборот, детство объясняет игру: существо играет потому, что оно еще молодо. Особенности игры ученый связывает, во-первых, с особенностями динамики поведения в детстве, во-вторых, с особенностями отношений данного вида животных с условиями его жизни, в-третьих, с основными жизненными влечениями.

Особенности динамики детского поведения Бойтендайк сводит к четырем основным чертам: ненаправленность движений; двигательная импульсивность (ребенок и молодое животное постоянно находятся в движении, вызванном спонтанной импульсивностью; из чего вытекает характерное для детского поведения непостоянство); «патическое» отношение к действительности (противоположное гностическому — непосредственно аффективная связь с окружающим миром, возникающая как реакция на новизну картины открывающегося мира); и наконец, амбивалентная динамика поведения по отношению к среде [93, с. 90]. Бойтендайк подчеркивает, что *и животные и человек играют только с образами, которые сами играют с играющим*. И это утверждение, хотя бы отчасти, возвращает игру из области нейрофизиологии в сферу искусства и постулирует ее субъектность, позже замеченную Х.-Г. Гадамером.

По мысли Э. Клапареда, суть игры не во внешней форме поведения, которое может быть совершенно одинаковым и в игре и не в игре, а во внутреннем отношении субъекта к реальности. Самым существенным признаком игры Клапаред считает *фикцию* [93, с. 92], под которой понимается осознание того факта, что действие происходит «понарошку» и не влечет соответствующих последствий в объективной реальности. Реальное поведение трансформируется в игровое под влиянием фикции, т.е., по Клапареду, игра выделяется из реальности как *осознаваемое ненастоящее*.

К. Бюлер вводит для объяснения игры понятие функционального удовольствия. Это понятие получает свою определенность при отграничении его, с одной стороны, от удовольствия-наслаждения, с другой стороны — от радости, связанной с предвосхищением результата деятельности. Исходя из этого, Бюлер дает свое определение игры: «Деятельность, которая снабжена функциональным удовольствием и непосредственно им или ради него поддерживается, мы назовем игрой, независимо от того, что она кроме того делает и в какой целесообразной связи стоит» [93, с. 83]. Функциональное удовольствие выступает как мотив, как то, ради чего производится деятельность, и одновременно как внутренний механизм, поддерживающий ее повторение. Д.Б. Эльконин, критикуя К. Бюлера, замечает, что описанный механизм действует в процессе дрессировки, «...в целях закрепления таких новых форм поведения... которые необходимы для лучшего приспособления к изменяющимся условиям жизни». Из чего, по его мнению, следует, что понятие функционального удовольствия, при всей его спорности, может быть и способно объяснить игры животных, но неприменимо к оценке деятельности человека ввиду их качественного различия. С этим невозможно не согласиться, однако идея «функционального удовольствия» прекрасно объясняет игру как деятельность, мотив и цель которой лежат в ней самой (в отличие от дрессировки, где цель — приспособление к изменяющимся условиям). Так в определении игры появляется новый оттенок «...субъективно-образной деятельности, замкнутой на самое себя», содержащей и мотив, и цель внутри.

Сам Эльконин считает игру специфическим детским родом деятельности, которому дети предаются в условиях невозможности познавать мир иным способом. Чем более дифференцированной становится человеческая деятельность, тем более удлиняется срок подготовки к ней. С другой стороны, общество на этих сту-

пенях развития деятельности может обеспечить подрастающее поколение всем необходимым для выживания, не требуя для этого его непосредственного участия в производственном процессе. Таким образом, игра представляется достоянием «подготовительного возраста» — раннего детства, в котором ребенок не способен еще к другим видам деятельности. Подобны ему представления других советских психологов. А.Н. Леонтьев описывает процесс возникновения детской ролевой игры так: в ходе деятельности ребенка возникает противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих эти действия операций (т.е. способов действия) — с другой. «Ребенок хочет сам управлять автомобилем, он сам хочет грести на лодке, но не может осуществить этого действия... потому, что он не владеет и не может овладеть теми операциями, которые требуются реальными предметными условиями данного действия... Только в игровом действии требуемые операции могут быть заменены другими операциями, а его предметные условия — другими предметными условиями, причем содержание самого действия сохраняется» [143, с. 3–4]. Взрослые, занимаясь той или иной деятельностью, вступают в определенные отношения, выполняют определенные роли в обществе или его локальной структуре. Постигание этих ролей и является познанием сакраментального «взрослого мира», поэтому высшей формой игры Эльконин считает ролевую игру. Таким образом, «подготовительность» игровой деятельности носит исключительно социальный характер, а «понарошку» производятся только предметные действия. Социальные действия в игре признаются настоящими.

Еще дальше в приближении мира игры к миру всякой другой деятельности идет Л.С. Выготский. «При всей объективной разнице, существующей между игрой и трудом... — утверждает он, — психологическая

природа их совершенно совпадает. Это указывает на то, что игра является естественной формой труда ребенка, присущей ему формой деятельности, приготовлением к будущей жизни» [21, с. 45]. Это основная своеобразная форма поведения детей, отличающаяся от трудовой затраты энергии взрослым по результату, который в игре сводится к функциональному наслаждению (удовольствию от самого процесса игры), к субъективному удовлетворению. Однако субъективное удовлетворение является частью объективного процесса формирования личности, который, как известно, не заканчивается по истечении детства. Сравнивая «взрослую» игру с детской, Выготский замечает, что ребенок проигрывает, «примеривает» на себя *еще* не использованные, не выбранные возможности, — «...ребенок играет в солдата, разбойника и лошадь... потому, что в нем реально заключены и солдат, и лошадь, и разбойник» [21, с. 313]. Взрослый же в игре «пробует», «переживает» *уже* не использованные возможности жизни, в условиях *уже* совершенного выбора жизненного пути. Ведь «воронка Шеррингтона», обращенная широким отверстием к миру и узким отверстием к действию, оставляет нереализованной массу жизненных влечений. Таким образом, Выготский «реабилитирует» игру как деятельность вне возрастных рамок и рассматривает человекотворческую функцию игры как фактор личностного и личностно-культурного развития.

Примерно в это же время, и даже чуть раньше — в самом начале XX века, — в Лейденском университете другой мыслитель анализирует человекотворческую функцию игры на уровне социума. Й. Хейзинга отмечает, что многочисленные попытки определить биологическую функцию игры расходятся весьма значительно — значит, все они верны лишь отчасти. Вопрос о причинности и о генезисе игры отодвинул на задний план вопрос о ее сущности. Но накал игры не объяснить никаким биологическим анализом — значит, по-

иск нужно вести в другом направлении. «...Природа могла бы дать нам такие полезные функции, как высвобождение избыточной энергии, расслабление после затраты сил, приготовление к суровым требованиям жизни и компенсация неосуществленных желаний, всего-навсего в виде чисто механических упражнений и реакций. Но нет, она дала нам Игру, с ее напряжением, ее радостью и ее *потехой*...» [84, с. 17]. Й. Хейзинга считает игру предшественницей культуры, ибо понятие культуры в любом случае предполагает человеческое сообщество, тогда как животные играли и до появления человека. Однако сразу отменяет тезис о чисто физиологической природе игры. Уже в своих простейших формах, в том числе и в жизни животных, по мысли Хейзинги, игра есть нечто большее, чем физиологически обусловленная психическая реакция. Ученый дает игре определение функции, исполненной смысла — «и в то же время — не совсем функции, но чего-то выходящего за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни, вносящего смысл в происходящее действие» [84, с. 15–16]. Общий смысл выводов Й. Хейзинги не противоречит выводам советской психологической школы: игра не есть биологическая функция живого организма, хотя в ней и задействованы биологические механизмы. Но голландец идет дальше, рассматривая игру как особый мир, закономерности которого лежат вне индивидуальной психики. Реальность, именуемая Игрой, пишет он, осязаемая каждым, простирается нераздельно и на животный мир, и на мир человеческий. Следовательно, она не может быть обоснована никакими рациональными связями, ибо укорененность в рассудке означала бы, что предел ее — мир человеческий. Существование игры не связано ни с какой-либо ступенью культуры, ни с какой-либо формой мировоззрения. Каждое мыслящее существо в состоянии тотчас же возыметь перед глазами эту реальность как нечто

самостоятельное, даже если в его языке нет слова, обобщенно обозначающего это понятие. Но вместе с игрою, хотят того или нет, признают и дух, что является опытом феноменологической редукции игры.

Отрешившись от взгляда на игру как специфический образ действия неразвитого организма, будь то животное или ребенок, Хейзинга обращает внимание на игру как общую способность разумных существ к ощущению — а может быть, к структурированию мира. «В игре, — говорит он, — мы имеем дело с тотчас же узнаваемой каждым абсолютно первичной жизненной категорией, с некоей *тотальностью*, если вообще существует что-нибудь заслуживающее этого имени. В этой ее целостности и должны мы попытаться понять игру и дать ей оценку» [84, с. 17]. Эту область не затрагивают ни физиология, ни психология, а между тем именно через нее приходит Й. Хейзинга к объяснению сущности игры. Вслед за Платоном и Шиллером, Й. Хейзинга понимает игру, прежде всего, в категориях прекрасного. Даже примитивные формы игры он видит радостными и изящными, а связи между красотой и игрою — прочными и многообразными. Но «поскольку игра лежит вне интеллектуальной сферы», Хейзинга следует индуктивным путем, выводя понятие из отличительных признаков игры. В пример приводятся главным образом игры социальные по характеру: единоборство, состязание в беге, представления и зрелища, танцы и музыка, маскарад и турнир. Их отличительные признаки более заметны и многогранны, нежели в «примитивных играх». И на них Хейзинга пытается построить универсальное определение игры как модели культуры.

Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь *свободное действие*. Игра по принуждению уже более не игра. «Она не бывает вызвана физической необходимостью и, тем более, моральной обязанностью. Ей предаются в «свободное время» [84, с. 22]. Непосредственно с этим связан второй ее признак: *игра не есть*

«обыденная» или «настоящая» жизнь. Это выход из такой жизни в преходящую сферу деятельности с ее собственным устремлением. Игра *обособляется* от обыденной жизни также *местом и продолжительностью*. Она «разыгрывается» в определенных границах места и времени. «Арена, игральный стол, магический круг, храм, сцена, киноэкран, судебное присутствие — все они, по форме и функции, суть игровые пространства... Это временные миры внутри мира обычного, предназначенные для выполнения некоего замкнутого в себе действия» [84, с. 20]. Внутри игрового пространства господствует присущий только ему совершенный порядок. И вот еще одно свойство игры: она устанавливает порядок, она сама есть порядок. Среди эстетических характеристик, применимых к игре, ученый называет *напряжение*, занимающее в ней особенное и немаловажное место. Напряжение — свидетельство неуверенности, но и наличия шанса, особенно значимое в соревновательных играх. Именно элемент напряжения сообщает игровой деятельности, которая сама по себе лежит вне области добра и зла, то или иное этическое содержание. Ведь напряжение игры подвергает силы игрока испытанию: его физические силы, упорство, изобретательность, мужество и выносливость, но вместе с тем и его духовные силы, поскольку он, обуреваемый пламенным желанием выиграть, вынужден держаться в предписываемых игрою рамках дозволенного.

«Обособленность» и обособленность игры обретают наиболее яркую форму в таинственности, которой она столь охотно себя окружает. Уже маленькие дети увеличивают заманчивость своих игр, делая из них «секрет». Ибо они «для нас, а не для других». Что делают эти другие за пределами нашей игры, до поры до времени нас не касается. Внутри сферы игры законы и обычаи обыденной жизни не имеют силы. Мы суть, и мы делаем «нечто иное» [84, с. 26]. Игровое сообщество обладает склонностью сохранять свой постоянный состав и после того,

как игра уже кончилась. Разумеется, не каждая игра в камушки или партия в бридж ведет к возникновению клуба. И все же присущее участникам игры чувство, что они совместно пребывают в некоем исключительном положении, совместно делают одно важное дело, обособляясь от прочих и порывая с общими для всех нормами, простирает свои чары далеко за пределы продолжительности отдельной игры. Инобытие и тайна игры вместе зримо выражаются в переодевании. «Необычность» игры достигает здесь своей высшей точки. Переодевшийся или надевший маску «играет» иное существо. Но он и «есть» это иное существо! Именно таким предстает жрец, судья, учитель, бард, артист «при исполнении». Кроме давно признанной генетической близости игры к искусству, Й. Хейзинга открывает основания для такого сближения игры с войной, философией, судом и культом, заявляя об игровых корнях *всякой* духовно-преобразующей деятельности. Игра, по Хейзинге, не идентична культуре, но генетически родственна настолько, что игровая деятельность рассматривается как модель культурной деятельности вообще. И вся игрология после Хейзинги представляет собой либо развитие его идей, либо полемику с ним.

Если Й. Хейзинга строит свои исследования на рассмотрении преимущественно агональных, состязательных игровых форм, Х.-Г. Гадамер сосредотачивается на театральных, репрезентативных формах. У Х.-Г. Гадамера игра предстает как способ бытия произведения искусства [22, с. 147]. Она признается изначальным достоянием природы, о человеке же «можно сказать, что *даже* он играет». Человеческие игры — тоже естественный процесс, смысл их «представляет собой чистое самоизображение. В конечном итоге становится бессмысленным различать в этой сфере собственное и метафорическое употребление» [22, с. 149]. Однако в вопросе о связи с бытием произведения искусства следует исходить только из медиального смысла игры. Приро-

да, в той степени, в какой она «без цели и намерения, без напряжения выступает как постоянно обновляющаяся игра», может представлять чем-то вроде образца для подражания со стороны искусства. Так, Гадамер соглашается со словами Фридриха Шлегеля: «Все священные игры искусства — это только отдаленные подобиya бесконечной игры мира, вечно творящего из себя самого произведения искусства» [там же]. Гадамер указывает на вероятностный характер игры, придающий ей состязательность, даже если в роли партнера по игре выступает не кто-либо, а что-либо: мяч, курс акций, возможности и планы. Исходя из этого, он вычленяет общую черту, свойственную отражению сущности игры в игровом поведении: всякая игра — это становление состояния игры. Даже если речь идет об играх, в которых стремятся к выполнению самостоятельных задач, существует риск, что игра может «пойти» или «не пойти», что удача может всегда сопутствовать игроку или уходить и возвращаться, что и составляет всю привлекательность игры. Тот, кто таким образом искушает судьбу, на деле становится искушаемым. Собственно субъект игры — и это очевидно в тех случаях, когда играющий только один, — не игрок, а сама игра. Игра привлекает игрока, вовлекает его и держит [22, с. 151].

Исходя из сказанного, игровое пространство структурируется внутренней логикой игры, а не просто ограничивается от неигрового. Игра, по Гадамеру — это структура. Человек внутри этого пространства устанавливает себе игровые цели, в соответствии с правилами, делая игру непременно игрой «во что-то». «Упорядоченное игровое движение определяется как поведение и отделено от поведения иного типа. Играющий человек даже в игре все еще ведет и держит себя определенным образом, даже если собственная сущность игры состоит в том, чтобы освободить его от напряжения, необходимого при целенаправленном поведении... Каждая игра ставит задачу перед человеком, который в нее

играет. Поэтому он может самозабвенно и свободно предаться процессу игры не иначе, чем преобразовав целевые установки своего поведения в задачи игры... [Тогда как] подлинная цель игры вовсе не ее решение, а порядок и структура самого игрового движения» [22, с. 152]. Игра, по Гадамеру — это *саморепрезентация*. Хотя она и основана на поведении, связанном с иллюзорной игровой целью, но смысл такого поведения в действительности не состоит в достижении данной цели. Скорее самоотдача выполнению игрового задания на деле представляет собой саморазыгрывание. Саморепрезентация игры действует таким образом, что играющий одновременно приходит к собственной саморепрезентации, репрезентируя в то же время игру.

Игра — это путь познания, совершающегося путем качественного преобразования. Играющий познает игру как превосходящую его действительность. А сама игра «мыслится» как такая действительность только при условии наличия воспринимающих ее. Иными словами, тогда, когда игра осуществляется в виде представления для зрителя. «Игрок играет свою роль... и таким образом игра становится представлением, но сама игра — это целокупность играющих и зрителей» [22, с. 55]. Однако преобразование игры в представление кардинально меняет ее: зритель становится на место играющего. По сути, здесь снимается различие играющего и зрителя: обоим в равной мере предъявляется требование составить мнение о самой игре в ее смысловой соотнесенности. Х.-Г. Гадамер утверждает жизненную необходимость игрового сообщества для игры и приравнивает заинтересованное восприятие к участию.

Это преображение, в ходе которого человеческая вера достигает своего завершения и становится искусством, Гадамер называет *преобразованием в структуру*. Только благодаря этому преобразованию игра достигнет уровня идеальности, так что она может мыслиться как игра и пониматься как таковая. «Только в этом случае вы-

казывается ее отделенность от изобразительной деятельности играющих, и игра состоит в чистом явлении того, что они играют. Игра как таковая, в том числе и непредсказуемость импровизации, принципиально повторяема, и в этой мере постоянна» [22, с. 56]. Преобразование — не то же, что изменение, даже в особо значительных масштабах. Изменение всегда подразумевает, что изменяемое одновременно остается прежним и фиксируется. Изменению подвергается тот же объект. Напротив, преобразование подразумевает, что нечто становится иным сразу и целиком, и что это другое, существующее как преобразованное, представляет его подлинное бытие, по сравнению с которым его прежнее бытие незначимо. Иными словами, изменение — количественная категория, преобразование — качественная. «Преобразование в структуру» у Гадамера подразумевает, что бывшее прежде теперь не существует, и это «бывшее» — не больше и не меньше, чем играющие, к которым следует причислить также писателя или композитора. Все они не имеют собственного для-себя-бытия, фиксируемого в том смысле, что их игра означает то, что они «всего лишь играют». Если описывать игру с точки зрения играющего, то получится не преобразование, а переодевание. Переодетый не хочет быть узанным, в глазах окружающих он хотел бы не быть больше самим собой. Он играет другого, но так, как мы играем что-то в практической повседневности; это значит, что мы просто притворяемся, меняемся и создаем видимость. Подобное субъективное различие себя самого и игры, в чем и состоит игра «на публику», по Гадамеру, не может считаться подлинным бытием игры. Идентичность играющих ни для кого не устраняется. Остаются лишь вопросы типа «что это должно значить, что здесь подразумевается». Теперь больше нет играющего (или автора), остается только играемое.

И к числу того, чего более нет, относится прежде всего мир, в котором мы живем, как в нашем собствен-

ном. Преобразование в структуру — это не просто перемещение в другой мир. Конечно, игра играет в другом, замкнутом в себе мире. Но в той мере, в какой она образует структуру, она обретает внутри себя свой критерий и не соразмеряется ни с чем из того, что вне нее. Так, действие спектакля (и культовое действие), безусловно, основывается на чем-то в себе: оно уже не допускает никаких сравнений с действительностью в качестве скрытых критериев сходства изображаемого. Оно вышло за пределы всякого подобного сравнения, а вместе с тем — и из сферы действия вопроса, было ли это все на самом деле, ибо в нем звучит истина, более совершенная. Ибо различие снимается, если человек умеет воспринимать *смысл* разыгрывающейся перед ним игры. Радость, испытываемая от предлагаемого зрелища, в обоих случаях одинакова: это радость познания. То, что собственно познается в произведении искусства, и к чему в нем стремятся, — это степень его истинности, то есть насколько в нем можно познать и узнать нечто и себя самого. Х.-Г. Гадамер раскрывает игру как способ познания и способ преобразования.

Р. Кайуа, отдавая должное Й. Хейзинге как основателю игрового подхода к культуре, соглашается с вездесущностью игры. Однако Р. Кайуа сосредотачивает свое внимание на тех ее аспектах, которых Хейзинга не коснулся. Он уточняет главные всеобщие черты игры — свободу, обособленность, неопределенность исхода как следствие свободы игрока; непроизводительность, т.е. игра не производит никаких новых элементов, в лучшем случае перемещая те, что есть. «Характерная черта игры в том, — пишет Р. Кайуа, — что она не создает никакого богатства, никакого произведения. Этим она отличается от труда и художественного творчества» [36, с. 45]. В числе всеобщих черт игры французский социолог называет также регулярность, т.е. подчиненность ряду конвенций, и фиктивность, т.е. ирреальность по сравнению с обыденной жизнью. При этом он замечает,

что регулярность и фиктивность нередко оказываются взаимоисключающими свойствами, и задумывается над классификацией игр по внутренней, «ни к чему другому не сводимой специфике» [36, с. 49]. Основанием для классификации Кайуа избирает внутреннюю цель играющего: то, ради чего тот вступает в игру. Состязательные, соревновательные игры с борьбой соперников за победу автор, вслед за Й. Хейзингой, называет греческим словом *agon*. Они достаточно подробно описаны у Й. Хейзинги, поэтому Р. Кайуа не заостряет на них внимание. Игры-противостояния, в которых игрок, напротив, пассивен, отказывается от борьбы за победу, полагаясь лишь на благосклонность судьбы, относятся к другой категории — *alea* (лат.: жребий). Таковы в основном азартные игры: рулетка, кости, орлянка и т.п.. Игра-превращение, или игра-притворство, игра роли на публике, за «удовольствие быть другим или принятым за другого» [36, с. 59], относится к категории *mimicry*. Такая игра, по Кайуа, представляет собой симуляцию вторичной реальности, иллюзию, под которой скрыто осознание глубинной ирреальности принятого поведения.

Однако наибольший интерес представляет четвертая категория игр, до того никем не выделенная: *ilinx* (греч.: водоворот), игры, основанные на «стремлении к головокружению» [36, с. 60]. Они заключаются в том, что «игрок на миг нарушает стабильность своего восприятия и приводит свое сознание в состояние... сладостной паники». В подобном случае человек «старается достичь своего рода спазма, впасть в транс или в состояние оглушенности, которым резко и властно отменяется окружающая действительность» [36, с. 6]. Именно к этому виду игр относятся качели, карусели, вращающиеся аттракционы и ярмарочные балаганы. Описания подобных феноменов Р. Кайуа находит в отношении некоторых американских индейцев (полеты с планером вокруг шеста) и азиатских дервишей (экстатические вращения на месте вокруг собственных пя-

ток). И эта классификация представляет эвристическую ценность, к которой мы вернемся в дальнейшем.

Утверждая, что каждый вид игр удовлетворяет определенные человеческие потребности, ученый упоминает и об «искажениях игры», возникающих из-за смешения ее с обычной жизнью. Стремление победить, выдать себя за другого, добиться благосклонности судьбы или «отключиться» от окружающей действительности превращается в порок вне связи с интенсивностью игры, утверждает он. «Оно происходит тогда, когда управляющий игрой инстинкт вырывается из жестких рамок времени и места, вопреки заранее принятым императивным конвенциям» [36, с. 81–82]. Искажения в этом случае наиболее разрушительны — возможно, поэтому данный вид игр наиболее последовательно изгоняется из обыденной жизни. Обыденность допускает его лишь в некоторые сферы профессиональной деятельности, требующие особенной подготовки и самоконтроля. Пытаясь заменить кратковременное воздействие на мозг и вестибулярный аппарат законов физики долговременным химическим эффектом, человек прибегает к алкоголю и наркотикам. Причины такой потребности требуют дополнительного исследования, однако Р. Кайуа не считает ее чисто человеческой. В описаниях того же Ф. Бойтендайка и других естествоиспытателей он находит свидетельства аналогичного поведения у некоторых видов муравьев, которые, несмотря на разрушительное действие на них самих и на их потомство, все же предаются одурманиванию природными химическими соединениями, если только выпадает случай [36, с. 83–84]. Таким образом, исследуя игру как реализацию природных сил, социально детерминированную и канализированную, Р. Кайуа, как и Й. Хейзинга, мыслит ее в качестве универсалии бытия культуры.

В той же парадигме размышляет об игре Э. Финк. Он называет игру одним из основных феноменов человеческого бытия, наряду с трудом, борьбой, любовью и

смертью. Игра столь же тотальна, пронизывая все периоды и все сферы человеческой жизни, — и вместе с тем обособленна. Она включает в себя все четыре дру-гих феномена, — любой из них легко становится пред-метом игры, — и растворяется в них, становясь элемен-том каждого. Основные экзистенциальные феномены, по Финку — не просто способы бытийного человеческо-го существования, но и способы познания человеком самого себя и мира в отношении к себе. Имманентное свойство их в том, что они захватывают человека всеце-ло, безотносительно времени и пространства. Таковы они все, не исключая и игру. Неверно было бы низвод-ить ее до полигона отработки серьезных действий, чем грешит педагогика, или придавать ей какую-то иную цель, «ради чего-то». При таком подходе к игре упус-кается из виду ее собственное значение. Между тем игра есть «чистое настоящее» [82, с. 9], не обремененное за-ботой о будущем или предвосхищением его, и в этом она, казалось бы, противоречит заботе как фундамен-тальной антропологической структуре человеческого интереса. Но как предмет постоянной рефлексии, игра приводит к фундаментальным же антропологическим выводам: животное не умеет «заботиться» и не бывает «беззаботно»; оно не знает «свободы», поскольку не знает «несвободы». Признание игры первичной природной категорией подкупает своим эстетизмом, однако чело-веческая игра есть явление принципиально иное: «игра есть онтологическая структура человека и путь чело-веческой онтологии» [82, с. 9]. Игра в основе своей опре-деляется печатью человеческого смысла.

Финк называет игру «домом фантазии», полем по-стоянного соприкосновения реального и нереального, бытия и вымысла. На этом основано тонкое различие между «средством игры» и «игрушкой», а также раз-личение внешней перспективы чужой игры и внутрен-ней перспективы, в которой игра является игроку. Понятие «игрок» при этом столь же двусмысленно,

как и понятие «игрушка»: оно означает одновременно играющего человека, создающего образ, и собственно образ создаваемого персонажа. Как и «игрушка» является одновременно реальной вещью в реальном мире и вещью в воображаемом мире игры. Анализ существа игры у Финка, как и у Гадамера, происходит на материале игры-представления. Финк вводит ключевое для данного класса игр понятие «игрового мира» и показывает его соотношение с реальным на примере картины в интерьере: в картине возможно выделить части, относимые к «реальному миру», но они не дают ничего для понимания внутренней логики мира изображенного. Игра-представление делает из «проходящего мимо» [82, с. 12] зеваки — сочувствующего, сопереживающего зрителя, уже члена игрового сообщества. И здесь ученый раскрывает механизм воздействия, отождествляющий на какое-то время в душе игрока (зрителя) и персонажа. «Зритель... оказывается свидетелем события, которое не произошло в реальной действительности, которое кажется удаленным в некую утопию и все же открыто для зрящего — то, что он видит в игровом медиуме, не есть какой-то произвольный вымысел, который... не может коснуться его самого. Свидетель представления, который действительно вовлечен в игровое сообщество... не может больше делать расхожего различия между собой и своими близкими, с одной стороны, и безразличными ему другими — с другой. Нет больше противопоставления человека и людей» [82, с. 14]. Страх и страдание персонажа ощущаются как свои собственные.

Игру Финк полагает «исключительным способом для-себя-бытия»: ведь игра есть практика общения с воображаемым. При этом итерационные возможности игры бесконечны. Игру внутри игры можно выстроить многоступенчато, как и образ внутри образа. В человеческой игре наше бытие действительно отражается в себе самом, мы показываем себе, чем и как мы явля-

емся. Игра принадлежит к элементарному, дорефлективному бытию — но она не «непосредственна». Она обладает структурой «опосредствования»: проста, пока остается игрой, двойственна — когда выступает как действие в реальном мире и одновременно — мире игровом. Деятельный характер игрового действия, выделяющий игру в сравнении с рефлексией сознания, очевидно, не дан в игровом сообществе. Здесь Финк задается вопросом, не есть ли это характерная черта «созерцания» в широком смысле слова? Игровое сообщество включает в себя игроков и свидетелей игры, ограниченную сцену игрового мира и людей перед подмостками. Последние включены в игру постольку, поскольку они очарованы игрой. При этом они не «действуют» сами, они погружены в созерцание, которое их захватывает или забавляет. Но «созерцатели» игрового представления «идентифицируют» себя с игроками в своем представлении. На этой идентификации и основывается зачаровывающая сила игры. Игровое сообщество объединено в общеколлективной иллюзии, которую могут сознавать и признавать «нереальной» и в то же время понимать как место явления «сверхреальной» сущности. Прежде всего это «человеческий мир», совокупность человеческого бытия, но сверх того — совокупность всего бытия, к которому человек постоянно себя относит. Культ умерших, труд, господство, любовь — все это ключевые способы самоотнесения человека. Игра же есть отношение к относительному бытию человека. Все основные феномены бытия сплетены друг с другом, игра отражает в себе их все, в том числе и саму себя. Это и придает игре исключительный статус. Игра по существу есть пример, образец, идеальная модель, если угодно — представление того, что мы есть и каковы мы. Этот имеющийся в человеческой игре образец заключается в осмысленном представлении бытия во всех его жизненных измерениях для него самого. Владея способностью иг-

рать, человек может созерцать себя, обретать образ собственной жизни во всей его высоте и глубине, задолго до того, как он начинает размышлять и понятийно постигать истину своего существования.

Так, в продолжение всей рефлексии над проблемами игры, игра и культура мыслятся всегда и исключительно как неразрывно связанные. Предстает ли игра предшественницей культуры, «пракультурой», органичной частью культуры или аспектом, пронизывающим все ее части, инструментом воздействия культуры на человека или инструментом познания действительности человеком — в любом случае игра признается имманентным свойством культуры, ее универсалией. И дальнейшее исследование игры настоятельно требует определения ее места в культуре, притом что определение самой культуры продолжает оставаться многообразным, многоплановым и зависимым от целей исследования.

Представление о культуре как особом способе и форме существования человека установилось в конце XVII века. Природное бытие стало мыслиться низшей ступенью его развития, как пассивное и непродуктивное. Культурное же состояние оценивалось наукой как более высокая ступень человеческой эволюции, на которой он предстал творчески продуктивным существом [46, с. 13]. Современная научная картина мира отрицает последовательность явлений «человек» — «общество» — «культура», утверждая их одновременность и взаимную причинную обусловленность. Культура, как пишет А.А. Веремьев, «возникает вместе с обществом и в этом смысле... является продуктом социальным в той же мере, в какой общество выступает культурным феноменом. <...> То и другое — формы внебиологической организации совместной жизнедеятельности людей» [цит. по 49, с. 47]. Таким образом, Homo sapiens как примат, способный к внебиологической организации деятельности, является a priori биосоциокультурным существом — одновременно и взаимообусловленно.

Культура при этом понимается как «творческая деятельность человека» (Н.С. Злобин), а также как «способ созидательной деятельности» (М.С. Каган), как «технология деятельности» (З.И. Файнбург), «способ деятельного существования человека» (В.И. Полищук), «способ, процесс, результат и система человеческой деятельности» (Ю.В. Ананьев), «совокупность продуктов человеческой деятельности» (В.Я. Щепанский), как «опыт деятельности людей, имеющий в конечном счете значение для всего данного конкретного общества в целом» (И.Ю. Семенов) — и это далеко не исчерпывающий перечень определений культуры [49, с. 62]. Однако ключевым понятием для них всех и родовым для культуры признается *деятельность* — проявление активности субъекта, выражающееся в целесообразном изменении окружающего мира, а также в преобразовании человеком самого себя. При этом активность понимается «как порождение материальной и духовной энергии, в какой бы конкретной форме она не выражалась». Именно активность, по М.С. Кагану, отличает субъекта от объекта деятельности, который есть предмет приложения активности [33, с. 90]. Принцип деятельности в философии сформулирован уже античными мыслителями. Философы эпохи Возрождения с деятельностью, а также достигаемой в ходе ее свободой связывали понимание сущности человека. Одним из ведущих принцип деятельности считался и в немецкой классической философии. Некоторую новизну в понимание деятельности внесла марксистская философия, введя понятие практики как целенаправленной предметно-чувственной деятельности по преобразованию материальных систем [34, с. 302].

Деятельность строится на противопоставлении субъекта и объекта: объект деятельности воспринимается субъектом как материал, которому можно придать новую форму и свойства, превратить из материала в предмет и продукт деятельности [11, с. 104]. Таким

образом, *деятельность есть процесс проявления активности субъекта, включающий в себя цель, средства и результат*. То есть процесс по определению целенаправленный, содержащий в себе разумное целеполагание. Деятельность разнообразна, типы и формы ее различаются в зависимости от субъекта и объекта, а также от цели, средств и результатов. Так, *субъектом* деятельности может быть как индивид, так и коллектив, малый (социальная группа) или большой (социальный слой, класс, общество в целом). По *средствам* деятельность можно разделить на физическую, психическую и психофизическую: в зависимости от того, какие силы своей сущности использует в ней человек. В ходе физической деятельности происходит преимущественно материально-практическое освоение мира, в ходе психической деятельности — преимущественно духовно-практическое. В последнем случае материально-практическое и духовно-практическое освоение мира взаимно отождествляются. К нему относится, например, художественная деятельность, по классификации М.С. Кагана. По *объекту* приложения активности — на материально-преобразующую и духовно-преобразующую. По *целям* — на преобразовательную, служащую использованию, освоению выработанных в ходе исторического развития способов изменения и преобразования действительности, и творческую, служащую для развития существующих форм культуры и соответствующих форм отношения к действительности. Самое многообразное основание классификации деятельности, исходя из нашего определения, производится в зависимости от ее *результата*, направленного в разные сферы жизни человека. К.Г. Рожко выделяет виды культуры исходя из основных форм общественного сознания и порождающих их форм общественного бытия, представляющих собой, по сути, отрасли, или сферы жизни человека. В числе таковых определены: политическая, правовая, нравственная, эстетическая, научная,

религиозная, философская, экологическая, экономическая, педагогическая и историческая [66, с. 4].

Большинство употребляемых классификаций деятельности исходят из нескольких оснований одновременно, в зависимости от своих целей. А.Н. Леонтьев выделял два основных вида деятельности — общение и труд. У Л.С. Выготского их встречается три: труд, познание, игра. Б.Г. Ананьев преобразует третью из них в общение. Б.Ф. Ломов, напротив, считал, что общение не может считаться деятельностью, поскольку соединяет субъекта не с объектом, а с другим субъектом. То же мнение высказывал Г.С. Батищев, противопоставляя, исходя из философии К. Маркса, общение предметной деятельности и сводя понятие деятельности к последней. В классификации М.С. Кагана деятельность трехчленна исходя из ее целей. Она расчленена, во-первых, на *предметную деятельность*, способную опредмечиваться в своих продуктах и распределять их, извлекая нужную информацию. Во-вторых, в ней выделяется *деятельность общения*, не создающая никаких предметов и способная выходить за пределы обслуживания предметной деятельности, становясь *игровой*, самоцельной в широком смысле. В-третьих, *художественная деятельность*, в которой первые две формы слиты воедино «во имя осуществления иллюзорно-художественного общения» [46, с. 129].

Наиболее компактной и комплексной является классификация, в которой деятельность разбивается на квадрант: трудовая, игровая, культурная и жизнедеятельность. Поскольку культура производна от деятельности человека как субъекта, именно с позиций ведущей деятельности выделяются четыре подхода к пониманию культуры: теоцентризм, основанный на культурной деятельности, натуроцентризм, основанный на жизнедеятельности, социоцентризм, основанный на трудовой деятельности, и антропоцентризм, основанный на игре. В рамках антропоцентристского направ-

ления культура трактуется как реализация сущностных сил человека; подлинным носителем, субъектом ее считается отдельно взятый человек, основной чертой — элитарность, или индивидуальность, основной формой бытия — ценность, основной функцией — человекотворческая. В числе крупнейших представителей этого направления, восходящего в своих исходных предпосылках к учению Протагора, называют М. Шелера, А. де Бенуа, Й. Хейзингу, Х. Ортегу-и-Гассета, Ж.-П. Сартра, Г. Риккерта, П.С. Гуревича, В.М. Межуева, А.В. Павлова и других [49, с. 24–26].

Не являясь дихотомическим, такое деление тем не менее исключает неполноту, каждый из подклассов дополняется другим, образуя пары. *Трудовая деятельность* ориентирована на результат (личное и общественное блага) и мотивирована внешними детерминантами, прежде всего удовлетворением насущных человеческих потребностей. *Жизнедеятельность* также направлена на удовлетворение насущных потребностей, т.е. определяется внешними мотивами, но ее основная характеристика — не результат, а сам процесс. *Культурная деятельность*, как и труд, ориентирована на результат: это система целесообразных действий для достижения контакта с теми или иными внечеловеческими силами (природными, эгрегориальными и др.) и получения в этом контакте определенных благ. Однако внутренняя логика контакта такова, что для него определяющее значение имеет процесс, ритуал, продолжительность и последовательность действий. *Игровая деятельность* также ориентирована на процесс — но на процесс, цель и смысл которого содержатся в нем самом, то есть мотивирована внутренними детерминантами. Она является не менее насущной жизненной необходимостью, однако находится вне процесса «обыденной жизни», «вне сферы непосредственного материального интереса или индивидуального удовлетворения насущных потребностей» [84, с. 23]. Й. Хей-

зинга объединял культ и игру по причине процессуального сходства, — и действительно, культ содержит почти все формальные признаки игры. Однако культовое действо, по его же определению, «не более чем прививка к игре» [84, с. 32], и теперь мы видим, почему: его процессуальные правила обусловлены не внутренней свободой, но внешней целью. Лишь игра своеобразна и внутренне замкнута настолько, что может служить моделью всякой другой деятельности, формируемой из себя самой.

Разделение на квадранты мы видим и в классификации Р. Кайуа, применительно к самой игровой деятельности. Это, безусловно, не значит, что названные классификации следует соотносить между собой и искать модели игры, труда, культа и жизнедеятельности среди *agon*, *alea*, *mimicry* и *ilinx*. Но данный опыт подтверждает эвристическую ценность подобной взаимодополнительной систематизации. Разделение игр на четыре основные «рубрики», или «сектора, где группируются однородные игры» [36, с. 50–51], проанализированное Р. Кайуа в разных культурных контекстах, представляет собой фактически выделение *четырёх форм проявления игрового начала* в человеческой культуре.

В последнем десятилетии в науке высказывается суждение, что причиной проникновения игры во все сферы деятельности человека, причиной названной Хейзингой «тотальности» является не ее модельность, а ее модальность. Задаваясь вопросом об онтологическом статусе игры, философы видят в ней не самостоятельный вид деятельности, а модальность всякой деятельности, логическую и онтологическую [42, с. 137]. Исследования игры на протяжении XIX и XX веков, по утверждению В.В. Костецкого, велись на уровне «представления», «синоптического подхода» [42, с. 131]. А в переводе на уровень «понятия» как формы мышления, принципиально отличной от «представления», игра «прикладывается к чему угодно, ко всякой деятельности, и тогда

все, чего коснулась «игра», превращается в игру, подобно золоту царя Мидаса» [42, с. 131]. В логике, замечает Костецкий, подобные качества демонстрируют кванторы и операторы, превращая любое содержание в правильный формальный знак. Игра, используемая в качестве формального знака, и представляет собой особую (игровую) логико-онтологическую модальность. Принципиальное разделение «игры» на «натуру» и модальность, «физику» и «метафизику», открывает новый эвристический потенциал. «Игры без игривости», многочисленные примеры которых приводят Й. Хейзинга, Э. Берн и другие, означают «игру в натуре» (как занятие) без игровой модальности. Квантор игры в этом случае отнесен к действию, но не к действующему субъекту: логическая ситуация, в которой, выражаясь средствами языка, «играют», но не «играются», не должна отождествляться с полноценной игрой. В. Костецкий вводит для ее обозначения термин «полуигра». Встречается и обратная ситуация, в которой происходит инверсия субъекта и объекта и для которой введен термин «антиигра». Игра в ней, как описано у Гадамера, становится единственным субъектом, а поведение человека выражается средствами языка в форме страдательного залога: «им играют». Истинной, полноценно игровой является ситуация, когда игровая модальность равно распределена на действие и субъект действия, только ее и следует называть термином «игра». В языке эта ситуация выражается при помощи возвратной частицы «-ся». Конструкция не считается нормативной, но часто и успешно употребляется детьми, поскольку они точно чувствуют ее бытийное, онтологическое значение: «Давай поиграемся!». «Честная игра», основа морального воспитания, заключается в том, чтобы, играя, позволять играть собой, ставя себя и партнера (что бы им ни выступало) в изначально равные условия.

Таким образом, весь игровой универсум, по В. Костецкому, разбивается на три части, по типу выполнения условия «играть=играться»: а) собственно игра, где

это равенство соблюдается, — игры детей, резвости животных, игровой досуг взрослых; б) полуигра, где субъект «играет, но не играет» — театр, спорт, искусство; в) антиигра, где субъект не играет, но позволяет «собой играть» — финансы, политика, экономика, война, животный мир с его «естественным отбором» [42, с. 136]. Разделение, разумеется, условно-логическое: в реальной жизни события могут переходить из одной категории в другую. Так, игра в карты может обернуться антиигрой, а война, наоборот, из антиигры превратиться в настоящую игру, в эпический образ жизни. Во всех трех обозначенных вариантах, однако, мы имеем деятельность, — именно ее Костецкий называет «игрой-в-натуре». Либо это игровая деятельность с равномерным распределением игровой модальности (вариант а), либо игровая деятельность с неравномерным распределением (вариант б), либо неигровая деятельность, снабженная игровой модальностью (вариант в).

Кроме того, гипотеза игры как модальности предполагает бытие в игре притворным, мнимым, неподлинным, «заменой действительного бытия его видимостью» [175, с. 147]. Возможно, так оно и есть в теоцентристской концепции культуры, где бытие человека презумируется как игра божественного промысла. «Собственно говоря, религия, — пишет В. Костецкий, — и есть мировоззрение человека, осознавшего свое положение в состоянии антиигры. Серьезность религии, ее отрицательное отношение к игрицам и игривости ведет свое происхождение не от суровости нрава верующих, но от осознания антиигры человеческого бытия» [42, с. 137]. Возможно, так оно и есть в натуроцентризме и даже в социоцентризме, где человек признается «игрушкой» превосходящих его космических и природных сил, «объективных законов» и тому подобному, т.е. сущим в состоянии антиигры. Сам факт конечности индивидуального бытия убеждает философов в этом, поскольку рано или поздно человек будет

«сыгран». Однако в антропоцентристской концепции культуры, начиная с Протагора и романтиков, человек в игре бытия предстает могучим и свободным, игроком, который «играет» в жизнь и позволяет ей «играться» им. В своем творческом воображении, — а игра есть именно акт творческого воображения, — человек уравнивается с демиургом и представляется способным к «честной игре» (С.А. Патласов), радостной игре «на равных». Такая игра есть подлинное бытие, ибо в ней заключается творческий акт, а творчество есть способ бытия подлинной личности [63, с. 212].

Таким образом, предполагается, что в нашем исследовании нас будет интересовать первая часть игрового универсума — то есть именно деятельность, снабженная соответствующей модальностью. Как видно из представленных исследований, в понимании игры изначально присутствовали два парадигмальных подхода. Один из них рассматривает игру как служебную деятельность, необходимую для чего-то иного: отдохновения, упражнения, «примерки ролей» и т.д., так или иначе «обеспечения к жизнеобеспечению», подготовки к «серьезной» затрате сил (Аристотель, Г. Спенсер, В. Вундт, К. Гроос, Ф. Бойтендаик, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев). Другой подход видит в игре самоценную деятельность, которую все остальные виды деятельности преобразуют, обеспечивают, создают для нее почву и придают ей смысл (Платон, Ф. Шиллер, Л.С. Выготский, Й. Хейзинга, Х.-Г. Гадамер, Р. Кайуа, Э. Финк). В то же время при первом подходе, рожденном господством материалистических тенденций в мировоззрении, игра наряду с искусством выступает как квинтэссенция духовной деятельности, подготовленной и обеспеченной всем материальным базисом общества (Г.В. Плеханов). При втором подходе, рожденном идеей превалирования духовной составляющей в человеческом развитии, игра выступает как экзистенциальный феномен бытия человека, независимо от способа материального производ-

ства. Так, в обоих случаях игра оказывается «венцом творения» человеческого духа, вовлекающим в свое осуществление все сущностные силы человека.

Рассматривая сущность человека как единство материального и духовного компонентов его бытия, в этой сущности выделяют три уровня, внутри которых определенному элементу материального компонента соответствует определенный же элемент духовного. В литературе они названы витально-волевой, астрально-чувственной и ментально-мыслительной подсистемами [49, с. 94]. На их основе конституируются соответственно материально-практическая, практически-духовная и духовно-теоретическая сущностные силы. Внутри каждой сущностной силы присутствуют все три подсистемы, но две из них подчинены третьей, доминирующей. Тело человека, управляемое его волей, служит ему верным инструментом в любой игре. От физических (спортивных, подвижных), где «включаются» все системы органов, до логических, использующих преимущественно клетки головного мозга. В каждой игре, содержащей предметные действия, реализуется материально-практическая сила. Постольку-поскольку каждая игра по определению приносит радость и будоражит чувства, в ней задействована астрально-чувственная подсистема человеческой сущности. И не просто задействована, а лежит в основе, является определяющей. Следовательно, каждая игра как деятельность требует реализации практически-духовной сущностной силы. Ментально-мыслительная сторона человеческой сущности проявляется неравномерно в играх разной направленности (в решении кроссвордов сильнее, чем в спортивной эстафете, а в DOOM и QUAKE слабее, нежели в пошаговых стратегиях). Но в любом случае имеет место как минимум анализ текущей игровой ситуации и своих действий в ней, даже младенцем, познающим свое тело в простейшей функциональной игре. Степень выраженности духовно-тео-

ретической сущностной силы в игре зависит как от вида игры, так и от возможностей субъекта.

Итак, в игре, по ее определению, реализуются сущностные силы человека, причем в каждой игре — весь их комплекс, только в разных соотношениях. Происходит это независимо от возраста и стадии личностного развития. Следовательно, игра реализует сущностные силы человека — и одновременно формирует их. Игру как способ тренировки материально-практических навыков оценили еще последователи естественно-научной школы. Игра как способ логического осмысления и практического освоения социальных ролей досконально исследована психологами. И в этом случае также отмечено непреходящее значение игры для любого возраста, поскольку система социальных ролей высокоомобильна и требует непрерывного освоения. В практически-духовной деятельности построения межчеловеческих отношений работа происходит постоянно. Духовно-теоретическая сущностная сила, вовлекаясь в познание мира на соответствующем этапе личностного развития, также проходит становление в играх и присутствует в них в течение всей познавательной деятельности.

Большинство классификаций игр в основе своей построены именно на специфике реализации этих сущностных сил. Вот в качестве примера подход словацкой психолого-педагогической школы, которая делит игры на четыре группы, в зависимости от того, какой психологический процесс занимает в игре главное место.

1. *Функциональные игры*, в которых находят применение разные функции развивающихся органов, движения тела и конечностей, головы и т.д. Эти игры, по мнению словацких психологов, характерны для годовалых детей, затем они постепенно прекращаются.

2. *Рецептивные игры*, основное в которых — восприятие внешних импульсов. Рассматривание картинок, книг, различение знаков — вот основное содержание

этих игр. Предназначены для детей от года и старше, но оптимальным возрастом для них считаются 5 лет.

3. *Конструктивные игры* ориентированы на создание результата: строительство, вырезание, складывание. Эти игры являются основой будущих трудовых навыков.

4. *Ролевые игры*. Дети берут на себя определенную роль, вживаются в воображаемую ситуацию. Они вводят типичную ролевую формулировку: «как будто я врач». Это коллективные игры, они требуют от детей более самостоятельных и зрелых действий. К таким играм ребенок считается способным с 2-х лет, а оптимальное время для них — старший дошкольный возраст [23, с. 12].

Авторы специально отмечают, что «психологическое разделение игр, приведенное здесь, касается игры как основной деятельности ребенка дошкольного возраста» [23, с. 13]. Однако если проследить за играми в их логическом развитии? Функциональные игры совершенствуют физическое состояние организма, функции разных органов и частей тела, их координацию — то же самое, на что в более старшем возрасте направлены подвижные и спортивные игры. Рецептивные игры совершенствуют психическое развитие ребенка, навыки восприятия и анализа окружающей действительности (то же, что позже — дидактические). Конструктивные игры по определению нацелены на достижение прикладного результата — построенного, собранного, сделанного руками. Они развивают логическое мышление и применение его в деятельности, т.е. тренируют *функции* сознания. Все перечисленные игры направлены на достижение результата, поэтому для них характерно *соревнование*, агональное начало, трактуемое некоторыми исследователями как основа игры вообще. И только ролевые игры стоят особняком в этой классификации, ибо в них нет стремления к результату. Дети «вживаются в воображаемую ситуацию» и в

ней «живут» ради самого процесса этой «жизни», ради самого хода игры.

Оценка этих фактов позволила тюменским педагогам А. Курганову и О. Хевролиной предложить дихотомическое разделение игр на *функциональные* и *ролевые*. Первые тренируют те или иные функции, могущества, умения и навыки игрока. Целью их является «совершенствование участников в каком-либо прикладном виде деятельности: беге, вышивании, решении задач и пр. Основной упор здесь делается... на какие-либо умения и навыки играющего. Задачи функциональных игр всегда конкретны — забить гол, поставить мат, захватить флаг и т.п. Важно... выиграть» [201]. В функциональных играх реализуется преимущественно материально-практическая сущностная сила, происходит практическое освоение окружающего мира. Практически-духовная и духовно-теоретическая силы находятся в подчиненном положении. Формируется личностная материально-практическая культура методом обучения. Воспитание и образование не содержатся в самой игре, а присутствуют в околоигровом пространстве. Ролевые игры являются ареной драматического конфликта, нравственного выбора персонажа, в роли которого выступает играющий, позволяют проявить те или иные черты персонажа, создать и развить его образ, т.е. осуществить творческий замысел. Здесь главное — не результат, а сам процесс игрового взаимодействия [там же]. В этом процессе реализуется преимущественно практически-духовная сущностная сила, материально-практическая и духовно-теоретическая остаются в подчиненном положении. Нельзя сказать, что такие игры ничего не тренируют; но практические умения и навыки в них являются средством ценностно-ориентационной деятельности. Без преувеличения, огромную роль играет познание законов окружающей реальности — как обыденной, так и игровой. Но, опять же, лишь затем, чтобы применить их в практически-

духовной деятельности, в которой идет формирование личной ценностно-ориентационной культуры путем воспитания и самовоспитания.

Духовно-теоретическая сущностная сила приобретает доминирующую роль в игре тогда, когда человек становится демиургом игрового мира, творимого не для себя одного. На этапе установления законов игровой реальности и средств их выражения демиург творит буквально все, что хочет. Однако уже на следующем этапе игровой мир «живет» по своим законам, и возможности непосредственного влияния на него со стороны создателя ограничены этими же законами. Поэтому в его, создателя, интересах установить такие законы точно, ясно, недвусмысленно, непротиворечиво — в соответствии с каноном научного познания. Критерием жизнеспособности такого мира является художественная истинность — т.е. «настоящность», подлинность, правдоподобность. Таким образом, игра есть реализация сущностных сил человека в тех же масштабах, что и культура. Не случайно Р. Кайуа заметил, что «в известной мере цивилизация и та или иная эпоха в ее истории может быть описана через свои игры» [36, с. 104], и, «будучи выражением или отдушиной для коллективных ценностей, игры предстают закономерно связанными со стилем и призванием различных культур» [36, с. 106].

Следовательно, игра есть коллективная деятельность. В том числе соло-игра как личный творческий акт — продукт культуры как деятельности коллективного субъекта. В связи с этим хотелось бы вернуться к проблематике субъекта культуры. Большинство типов общества были гетерогенными. О «двух культурах» средневековой Европы писали П. Гуревич и М. Бахтин. Внутри каждой из двух просматриваются сословные (рыцарская, интеллектуально-богословская, бюргерская), корпоративные (ремесленные цеха, ваганты, жонглеры), маргинальные субкультуры (городского «дна»,

наемных солдат). Особняком стоит крестьянская субкультура, лишенная сословной принадлежности. А раздробленная Индия с ее жесткой кастовой системой представляла собой весьма причудливую субкультурную мозаику. Правда, все они строились на власти, гарантирующей функциональную органичность упорядоченного целого. Современное общество, как утверждает Т.Х. Керимов, отличается тем, что гетерогенность становится его основополагающим стержнем. Она настолько вплетается в текущую жизнь, что общество не представляет собой чего-то цельного. Именно гетерогенность становится незаменимым фактором структурирования и постоянного обновления социальных связей. Если социальность традиционного типа включает механическую солидарность, инструментализм, рациональность и целенаправленность («функционализм» Г. Спенсера) — то социальность, типичная для современности, характеризуется «органической солидарностью», символическим измерением, выраженным в коммуникациях («не-логическим» В. Парето) [39, с. 3].

Рассматривать ли социум как средство трансляции культуры или культуру как средство воспроизводства общественных отношений, очевидна общность их судьбы. Диверсификация и гетерогенизация становятся ведущим направлением их развития. По этой причине в современной культурной действительности все большую актуальность приобретает тема субкультур. В контексте разработки онто-логики культуры, представления о формах ее бытия и функционирования [49, с. 55] на каждую из этих форм накладывается концепция, представленная во множестве субкультур. Так, теоцентристскую концепцию, представляющую культуру как реализацию сверхъестественных (божественных) сил, имеющую своим основанием культовую деятельность, представляют конфессиональные субкультуры. Натуроцентристскую концепцию, представляющую культуру как реализацию природных сил, осно-

ванную на биофизических процессах жизнедеятельности, воплощают субкультуры «здорового образа жизни» — последователи оздоровительной системы Порфирия Иванова, «моржи», «общество трезвости», бодибилдинг и фитнес, и другие. Социоцентристскую концепцию, представляющую культуру как реализацию общественных, социальных сил, основанную на разнообразных формах трудовой деятельности, реализуют профессиональные субкультуры. И, наконец, антропоцентристскую концепцию представляют преимущественно молодежные и досуговые субкультуры.

В традиционном прошлом все эти концепции воплощались в этнических культурах, да и сейчас воплощаются. Однако в процессах глобализации, урбанизации, виртуализации этнос как субъект культуры размывается, утрачивает значимость, оставаясь носителем преимущественно культурных традиций. Новые же субъекты культуры становятся проводниками культурных инноваций. Выделяя субкультуры по множеству оснований — возрастных, половозрастных, профессиональных, этнических, конфессиональных, в зависимости от места жительства и т.д., — ученые фактически утверждают, что культура вся состоит из субкультур. Начиная с семейной и заканчивая цивилизацией, которая в масштабах человечества как единого носителя культуры есть последнее звено локальности. Воспитание как приобщение к универсалиям культуры начинается в семье, и каждая семья культивирует собственные традиции, нормы и ценности, правила взаимоотношений, семейные предания, ритуалы и фольклор. И, разумеется, собственный образ миропонимания. Так семья как коллективный субъект культуры представляет человеку первую в его жизни субкультуру. Семейная субкультура является частью других культурных образований — профессиональных, локальных, сословных и т.д., — более или менее крупных, и в свою очередь принадлежащих к тому или

иному этносу, религиозной конфессии или другому коллективному субъекту культуры. Выстраивается система инкультурации как взаимоотношения субкультур разных уровней в процессе их влияния на конкретного индивида. Именно субкультура является той первоосновой, «ячейкой», в которой происходит индивидуальная инкультурация. И игровой элемент обладает в процессе инкультурации решающим значением. Благодаря ему, собственно, она проходит так ненавязчиво, что результат заметен лишь по достижении. Внимание полностью поглощено процессом. Поэтому следующий параграф мы посвятим анализу игрового элемента в субкультуре.

1.2. Субкультура как поле самореализации и «дом человеческой игры»

Существуют разные определения субкультуры, сформулированные для разных целей. В социологическом словаре Н. Аберкромби, С. Хилла и В. Тернера она определяется как «система ценностей, установок, способов поведения и жизненных стилей определенной социальной группы, отличных от господствующей в обществе культуры, хотя и связанных с ней» [5, с. 325]. У П.С. Гуревича это «особая сфера культуры, суверенное целостное образование внутри господствующей культуры, отличающееся собственным ценностным строем, обычаями, нормами» [9]. У Е.Г. Соколова — «особая форма культуры...», которая отличается «собственным ценностным строем, обычаями, нормами, стандартами поведения» [48, с. 546]. У Е.А. Подольской, Д.Е. Погорелого и В.Д. Лихвара это «целостная культура определенной социальной группы внутри доминирующей, «большой национальной» культуры, состоящая из устойчивых норм, особенностей внешнего вида, образа жизни, манеры поведения, установок, мировоззрения,

языка, художественного творчества» [11, с. 388]. По определению С.И. Левиковой, субкультура — это «частичная культурная подсистема внутри “официальной”, базовой культуры общества, определяющая стиль жизни, ценностную иерархию и менталитет ее носителей» [50, с. 33]. При этом все исследователи отмечают органическое и функциональное единство субкультуры как «малой» формы с доминирующей, «большой», «материнской» (С.И. Левикова) культурой.

Зарубежные ученые считают основным фактором образования субкультур уклонение социальных меньшинств «от требований культуры класса господствующего» [5, с. 325]. Однако отмечают усиливающуюся тенденцию к фрагментизации культуры, в которой становится все сложнее выделить «господствующий» элемент. Российские исследователи связывают появление субкультур с мировоззренческой дифференциацией в обществе [14, с. 466], но в качестве трансформирующего ценностную систему фактора называют как социальную принадлежность, так и возрастную, профессиональную [там же], национальную или иную. В качестве «большой», «господствующей» все чаще называют не национальную, а массовую культуру [59, 43, 46, 83 и др.]. Национальная же (этническая) как раз переходит в статус культурной автономии, т.е. субкультуры. «Культура любой эпохи, — пишет об этом П.С. Гуревич, — обладает относительной цельностью, но сама по себе она неоднородна... Любая культурная эпоха предстает нам в виде сложного спектра культурных тенденций, стилей, традиций и манифестаций человеческого Духа» [8]. Если вычленить общие признаки, присутствующие во всех определениях, можно сказать, что *субкультура — это суверенное целостное образование внутри доминирующей культуры, обладающее собственной системой норм, правил, традиций, ценностей, артефактов и символов, а также специфических средств репрезентации.*

Признаками такого образования являются, с одной стороны — суверенитет, замкнутость, ограниченность, с другой стороны — частность, даже частичность, «встроенность» в иерархическую систему. Субкультура, как правило, не противостоит культуре, а является ее органичной частью. Она состоит из тех же элементов, что и культура в целом, а следовательно, представляет собой ее подсистему и не может быть ей антагонистична. Противоречия между системами возникают и разрешаются в рамках классической диалектики (если вообще возникают). Субкультура не «изобретает» чего-то принципиально отличного от доминирующей культурной системы (за исключением субкультур с элементами контркультуры). А если такое случается — никогда не претендует на статус всеобщности своих «изобретений». Как правило, она лишь по-своему представляет акценты в этой системе. Это позволяет определить *субкультуру как суверенное целостное образование — культуру частного коллективного субъекта, обладающую собственной системой норм, ценностей, артефактов и символов, представленных в специфических формах.*

Изучение этого культурного явления начинается со второй половины XX века, то есть практически с момента его возникновения. В 1950 году американский социолог Д. Райзмен в своих исследованиях вывел понятие субкультуры как группы людей, преднамеренно избирающих стиль и ценности, предпочитаемые меньшинством. В это время на волне послевоенного изобилия и общественного спокойствия в США появляются битники, серферы и байкеры, в Великобритании — моды и тедди-бойз. Более тщательный анализ понятия и явления субкультуры провел Д. Хэбдидж в книге «Субкультура: значение стиля». Он считал, что субкультуры привлекают людей со схожими вкусами, которых не удовлетворяют общепринятые стандарты и ценности. Именно субкультурная молодежь в 60-е годы

создала контркультурные движения, и к этой проблематике обратились ведущие социологи разных стран мира. Классиками в этом направлении исследований являются С. Холл, К. Манхейм, Т. Парсонс. В частности, Манхейм указывает на социально-психологические причины формирования субкультур преимущественно в молодежной среде. Среди них — позиция аутсайдера, возникающая оттого, что у молодых людей нет «закрепленных законом интересов, ни экономических, ни ценностных, имеющих у большинства взрослых...» [52, с. 446]; столкновение с «хаосом антагонистических оценок» в семье и окружающем социуме, порой существенно различающихся. В конце концов, одна из таких причин — стихийно возникающий в молодежных группах механизм преодоления как антагонистического индивидуализма, сопровождающегося «атомизацией общества» [52, с. 453], так и «группового конформизма» тоталитарных обществ. Таким образом, в самом факте формирования молодежной субкультуры К. Манхейм видит способ социальной саморегуляции, который предлагает использовать в воспитании независимой гармоничной личности с позицией «демократического персонализма» [52, с. 460].

При этом социолог отмечает отличия сформировавшегося индустриального общества от традиционного, в котором упомянутого «хаоса антагонистических оценок» просто не могло возникнуть. Если традиционные культуры были постфигуративными, по определению М. Мид, — «где дети прежде всего учатся у своих предшественников», «где каждое изменение протекает настолько медленно и незаметно, что деды, держа в руках новорожденных внуков, не могут представить себе для них никакого иного будущего, отличного от их собственно прошлого» [55, гл. 1], — то в течение второй половины XIX столетия, в процессе оформления индустриального общества, в цивилизационном пространстве западноевропейского типа формируется кофигуративная куль-

тура. Культура, характеризующаяся тем, что «опыт молодого поколения радикально отличен от опыта их родителей, дедов и других старших представителей той общины, к которой они непосредственно принадлежат... Молодежь сама должна вырабатывать у себя новые стили поведения и служить образцом для своих сверстников» [55, гл. 2]. С этим связано повышение социально-культурной активности молодежи, осознание ею своего собственного статуса в культуре, а затем и создание молодежной субкультуры, с самостоятельным значением и влиянием на культуру в целом. Об этом пишут Й. Хейзинга, Х. Ортега-и-Гассет и другие мыслители, хотя термин «молодежная субкультура» еще не вводится в научный обиход.

Понятие «молодежная культура» у Т. Парсонса связывалось с представлением о стабильности и целесообразности развития социальных систем. В нем отразилось послевоенное возрождение западных обществ, вера в возможность благополучия и процветания всех его членов. Молодежная культура представлялась независимым социальным пространством, в котором молодые люди могут обрести аутентичность, тогда как в семье или школе они лишены реальных прав и полностью контролируются взрослыми. Т. Парсонс солидарен с позицией, что в традиционных обществах семья полностью выполняла все необходимые функции социальной репродукции — биологическую, экономическую и культурную. В современных же индустриальных обществах семья, по мнению ученого, теряет традиционные функции в области культуры (образования и профессионализации). Молодежь занимает в них уязвимую позицию, находясь между двумя ценностными мирами: между патриархальными моделями семейной социализации и взрослыми ролями, которые заданы рыночной рациональностью и безличной бюрократической структурой. Молодость, по мнению Т. Парсонса, — это период «структурированной безответственности», *мораторий*,

вставленный между детством и взрослостью. Достаточно долгая консервация пространственно-временной позиции молодежи в жизненном цикле приводит к формированию групп сверстников (*peer groups*) и *молодежной культуры*, которая способствует развитию моделей эмоциональной независимости и безопасности, приватизации «своих» территорий, изменению ролевых характеристик первичной (детской) социализации через усвоение принятых в компании соревновательных (конкурентных) техник [161]. Данная позиция сохраняет свою актуальность и поддерживается до настоящего времени ведущими российскими исследователями [140].

Польский исследователь С. Лем также рассматривал молодежную культуру как естественный продукт развития индустриального общества. Он возникает, считал Лем, как имманентный феномен культурно-исторического процесса в обществе, быстро достигшем материального изобилия, но не выработавшем еще соответствующих механизмов социального гомеостаза [142, с. 18]. Молодежная культура, очевидно, становится одним из таких механизмов, в том числе механизмом диверсификации. Предпосылки возникновения субкультур и их противостояния «культуре большинства» состояли в значительном ослаблении патриархальности и превращении молодежи в самостоятельного субъекта потребления. Наличие свободного времени и денежных средств, развитость досуговой инфраструктуры, относительная независимость частного пространства от публичного, развитие культурного плюрализма сделали свое дело. В течение двадцатого века общая тенденция в культуре — расширение стилового многообразия, сосуществование нескольких жизненных стилей одновременно вместо их последовательной смены, что замечают уже Д. Райзмен и Д. Хэбдидж. И молодежная субкультура со временем дифференцируется на молодежные субкультуры, обладающие своеобразием стиля.

В отечественной социологии анализ молодежных субкультурных феноменов до конца 1980-х годов велся в довольно узких рамках. В значительной мере потому, что подобные феномены, в силу утвердившихся научных парадигм, воспринимались как социальная патология, и подобного рода тематика в основном носила закрытый характер [151]. Однако над ней работали видные социологи и психологи: И.С. Кон, В.Т. Лисовский, В.А. Ядов и другие. Учитывая политический резонанс европейских событий 1968 г. и участия в них молодежи и студентов, были созданы комиссии по делам молодежи Верховного Совета Союза ССР и Верховных Советов союзных республик. К концу 60-х годов в 120 городах страны действовало более 400 лабораторий, секторов и групп, изучающих проблемы молодежи (значительная их часть находилась в союзных республиках). Над молодежной тематикой трудились около 2 тыс. преподавателей кафедр общественных наук вузов, научных и практических работников. Ежегодно проводилось до 300 социологических исследований по проблемам молодежи (цифры приводятся по данным Л.В. Шабанова [88, с. 72]). В 1969 г. было принято постановление о реорганизации ЦКШ в Высшую комсомольскую школу, в которой предусматривалось создание научно-исследовательских лабораторий. Их работой руководили доктор философских наук Ю. Волков, кандидат философских наук В. Мухачев и доктор исторических наук В. Криворученко. В 1976 г. на базе этих лабораторий был учрежден научно-исследовательский центр. В разные периоды его возглавляли В. Криворученко, доктор философских наук Ю. Волков, доктор философских наук Н. Блинов, доктор философских наук И. Ильинский, доктор исторических наук Б. Ручкин.

Являясь головным учреждением в исследовании молодежной проблематики и тесно сотрудничая с родственными научными подразделениями в системе Академии наук, а также с другими исследовательскими

центрами, НИЦ ВКШ многие годы возглавлял отечественную ювенологию, понимаемую как междисциплинарную область знания [88, с. 73]. Ею занимались в Институте социологии (руководитель — кандидат философских наук В. Чупров), в Институте международного рабочего движения (руководитель — доктор философских наук В. Шубкин), в Ленинградском университете (доктор философских наук В. Лисовский). Под руководством В.Т. Лисовского уже в течение ряда лет осуществляется комплексная научная программа «Молодежь России», направленная на выработку социальной политики в отношении молодежи. В осуществлении этой программы принимают участие исследователи из разных регионов страны. С образованием в ВКШ кафедры социологии под руководством В. Кultyгина, В. Левичевой, Ф. Шереги началась систематическая подготовка социологов, специализирующихся на исследовании молодежных проблем.

По оценкам В.А. Ядова [215], в социологии молодежи прочно установился проблемный подход, т.е. исследователи строили логику своей научной стратегии, в основном, исходя из тех проблем, которые несет общество и время, а не из логики особой социально-демографической группы молодежи. Так в свое время появилась серия работ по проблемам наркомании и проституции среди молодежи, исследованиями руководил А. Габиани из Тбилисского университета. Изучались проблемы нравственной деградации и распада армии (Б. Калачев) и рок-музыки как социального движения среди молодежи (в Ленинграде — М. Илле и О. Сакмаров, в Москве — Н. Саркитов). В 1991 г., на волне общественного интереса к бывшим участникам афганской войны был осуществлен проект «Социальная реабилитация участников войны в Афганистане», которым руководил А. Кинсбургский (Институт социологии АН СССР). В.А. Ядов выделяет три направления таких изысканий.

Одно из них — изучение отношения молодежи к неформальным объединениям и явлениям субкультуры. В рамках этого направления были осуществлены проекты под руководством В. Ливанова, В. Левичевой и Ф. Шереги в бывшем НИЦ ВКШ. Другое направление основывалось на включенном наблюдении и развивалось в рамках «перестроечной публицистики». Вместе с тем появились и первые профессиональные исследования с использованием интервью. Автор одного из них — ленинградец Н.В. Кофырин (Ленинградский университет). Осенью 1989 г. он изучал неформальные молодежные группировки города непосредственно в местах их «тусовок». Третье направление составляли исследования собственно преступных молодежных группировок, и они проводились не социологами, но специалистами в области права. Наибольшее признание в социологических кругах получили работы И. Сундиева (Академия МВД), Г. Забрянского (Правовая Академия министерства юстиции) и публициста В. Еремина. В начале XXI века написан ряд работ о механизмах влияния на такие объединения с целью придания им социально-позитивной ориентации — если рассуждать в понятиях культурологии, о механизмах интеграции их в доминирующую культуру.

Одной из наиболее серьезных теоретических работ считают исследование белорусских социологов И. Андреевой и Л. Новиковой, опубликованное в 1988 г. Основываясь на упомянутой «модели культуры» С. Лема, они пришли к выводу, что маргинальные субкультуры имеют в советских условиях особую социальную базу — «полугородскую» (мигрантскую) молодежь, — и становятся способом включения в городскую культуру. Этот феномен, по их мнению, отличен от ситуации современных западных городов, где молодежная субкультура формируется в основном в среде расовых или национальных меньшинств. Их выводы представляют интерес не только для социологии молодежи как таковой, но и для объяснения многих культурологических феноменов крупных

советских городов, где мигранты в первом поколении составляют большую часть населения [215].

И.С. Кон, опираясь на обоснование юности как особой фазы жизненного цикла, в том числе на С. Холла и Э. Эриксона, объяснял необходимость специфически молодежных культурных феноменов психологическими особенностями юношеского возраста и вытекающей из них маргинальностью. Он адекватно оценил «промежуточный» статус юности, в достаточной для самосознания мере усвоившей предшествующий культурный багаж и жаждущей собственного культурного творчества, но еще не выработавшей достаточных для этого навыков. И в этом увидел причину приоритета «протестных» форм такого творчества [40, гл. V]. Этот подход принят и растиражирован практически всеми исследователями молодежной субкультуры (субкультур). Положения об эпигенезе и «ролевом моратории» при формировании собственной идентичности, выработанные Э. Эриксоном, объясняют игровой характер поведения в этом возрасте, наполненный, однако ощущением полной серьезности (и даже «священной серьезности», по Й. Хейзинге) происходящего.

В середине 80-х годов вокруг проблемы существования этого феномена постоянно разворачивалась борьба. Большинство исследователей рассматривало молодежную культуру только как форму девиантного поведения, потенциально криминогенную по своей сути. С конца 1980-х годов внимание исследователей к молодежным субкультурам России стало более заметным, отчасти в связи с выходом субкультурных формирований из «подполья». В конце 1990-х годов появились первые социологические публикации о российских молодежных «субкультурах», где субкультурная идентичность представлялась в терминах выбора жизненного стиля, а не стратификационной принадлежности. В 2000-е годы исследовательская активность в этом направлении возросла. Одни авторы стремились

прояснить субкультурные характеристики молодежи в рамках отдельных территорий (НИЦ «Регион» Ульяновского госуниверситета под руководством профессора Е.Л. Омельченко; Л.В. Кофьрин и другие исследователи Санкт-Петербурга). Другие пошли по пути описания большого и разнородного материала, сгруппированного на основе определенной теоретической ориентации [151]. Представляют интерес публикации В.А. Лукова, В.К. Сергеева и С.А. Сергеева, Л.В. Шабанова. Специально этому вопросу посвящено учебное пособие С.И. Левиковой. Ей принадлежит целый ряд публикаций по данной проблематике. В учебнике под редакцией В.Т. Лисовского параграф «Молодежная субкультура в современной России» написан З.В. Сикевич. В нем под молодежной субкультурой понимается «культура определенного молодого поколения, обладающего общностью стиля жизни, поведения, групповых норм, ценностей и стереотипов». Автор настаивает на том, что молодежная субкультура — характеристика именно целого поколения, в его отличии от старших поколений. Эта точка зрения имеет немало сторонников, о чем свидетельствует воспроизведение цитированных положений З.В. Сикевич в других учебниках [151].

Однако молодежь представляет собой неоднородную социально-демографическую группу даже в пределах одной страны (одной национальной культуры). А культура в современном состоянии, несмотря на тенденции «глобальности» (а может, благодаря ним) сама по себе неоднородна. Поэтому актуальным представляется разграничение понятий: «молодежная субкультура» и «молодежные субкультуры». Первое из них объединяет молодое поколение, обладающее «общностью стиля жизни, поведения, групповых норм, ценностей и стереотипов», отделяя его с одной стороны от детей, еще не создающих, а лишь осваивающих культуру, с другой — от старших поколений. Второе определяется как «система смыслов, средств выражения, стилей

жизни» [161, с. 207], т.е. дифференцирует молодое поколение как коллективного субъекта культуры. Пользуясь терминологией М. Фуко, здесь приходится иметь дело с «общностью рассеянных событий» [151], т.е. каждый из субкультурных феноменов единичен, неповторим и несводим к другим, в том числе известным в других обществах под тем же названием. Отставив эту точку зрения, В.К. Луков просто описывает локальные культурные практики. Пытаясь сопоставить их с известными культурными практиками Запада, он находит точки соприкосновения, некоторое сходство — но не более того. Необходимость опровержения когда-то распространенной позиции, что молодежные субкультуры России являются кальками аналогичных образований Европы и Америки, подтолкнула российских социологов к их более или менее углубленному анализу. И найдены многочисленные доказательства того, что это явление скорее органическое, чем привнесенное. Даже заимствованные образцы субкультурных стилей, ритуалы и ценности в большинстве случаев «переработаны и переосмыслены в соответствии с особенностями российской цивилизации и российской ментальности» [173]. Однако многообразие субкультурных феноменов вызвало потребность в их упорядочении: структуризации, классификации, типологизации.

Классификация молодежных субкультур в России разрабатывалась неоднократно, учитывая множество оснований. Согласно известному отечественному социологу и философу С.С. Фролову, неформальные молодежные объединения могут быть в общем виде типологизованы следующим образом.

По принадлежности:

— *ингруппы*, т.е. такие, к которым человек ощущает свою принадлежность и в которых он идентифицируется с другими членами группы, оценивая общность как «мы». Общим для таких молодых людей служит то, что они разделяют определенные чувства и мне-

ния, а также почти единодушны относительно сфер активности и целей жизни;

— *аутгруппы*, к которым молодой человек не принадлежит и для которых он подбирает символические значения «не мы», «другие». Они обладают многими признаками, свойственными любой молодежной субкультуре, но автор отмечает определенные частные признаки, а также чувства, отличные от чувств членов ингрупп.

По взаимоотношениям:

— *первичные*, в которых каждый член группы видит в другом индивида и личность; молодые люди интересуют друг друга прежде всего как личности, у них общие надежды и чувства, они полностью удовлетворяют свои потребности в общении. Группа всегда ориентирована на взаимосвязи ее членов;

— *вторичные*, в которых контакты носят безличный, односторонний и утилитарный характер. Дружеские личностные контакты с другими членами необязательны. Группа всегда ориентирована на цель.

Кроме указанных различий можно отметить, что первичные группы обычно формируют личность, в них она социализируется. Входящие в них молодые люди находят там интимную среду, симпатии и возможности реализации личностных интересов. Потребность в самореализации удовлетворяется именно в подобных группах. В то же время члены вторичных групп имеют возможность найти эффективный механизм для достижения определенных целей, хотя и ценой потери интимности и теплоты во взаимоотношениях. Но это компенсируется тем, что во вторичных группах практически всегда есть некоторое число первичных групп [189, с. 51].

По степени общения выделены *малые группы* — то есть такие, в которых молодые люди имеют личностные контакты каждый с каждым, — и *большие группы*, то есть такие, в которых нет непосредственного общения молодых людей со всеми членами группы.

Однако, на наш взгляд, эта типология повторяет предыдущую, поскольку различия между малыми и большими группами не столько количественны (в размерах), сколько качественны (в социально-психологических характеристиках). Так, для малых групп не характерно ориентирование на групповые цели и действия, а большим группам, наоборот, присущи рациональные целеориентированные действия. В малых группах роль постоянно действующего фактора социального контроля играет групповое мнение, в больших — контроль осуществляется сверху вниз, а групповое мнение используется редко. Малые группы конформны к групповым нормам, большие — к политике, проводимой активной частью группы.

Приведенные варианты социологических типологий отражают основу формирования идентичности тех или иных неформальных молодежных объединений. Однако учитываются и другие основания. Согласно Н. Фрадкину, молодежные субкультуры типологизируются в системе дихотомических пар: 1) просоциальные и асоциальные, антисоциальные; 2) группы принадлежности и референты; 3) большие и малые; 4) постоянные и случайные; 5) с демократическим и авторитарным подчинением; 6) разновозрастные и одновозрастные; 7) однополое и разнополое и т.д. [50, с. 277–279].

А.В. Толстых типологизировал молодежные субкультуры по направлениям деятельности, выделив группы:

- общественно-политические, пропагандирующие определенные общественно-политические взгляды;
- радикальные;
- эколого-этические;
- группы образа жизни, или собственно неформальные молодежные объединения (панки, хиппи и др.);
- нетрадиционно-религиозные (сатанисты, культовые группы);
- группы по интересам (филателисты, фанаты и др.) [18, с. 51].

М. Топалов также представляет классификацию по направленности интересов:

- увлечение современной молодежной музыкой;
- устремление к правопорядковой деятельности;
- активно занимающиеся определенными видами спорта;
- околоспортивные (различные спортивные фанаты);
- философско-мистические;
- защитники окружающей среды [176].

Однако к просоциальным движениям отнесены такие как «Greenpeace» и религиозные течения, не являющиеся субкультурами. На наш взгляд, социально-политические и религиозные объединения следует признать частью массовой культуры, поскольку они не претендуют на оригинальность в постановке и разрешении проблем индивидуального, личностного бытия. Молодежные секции политических движений занимают социально-политическим творчеством («Молодая гвардия «Единой России», Авангард красной молодежи, Российский коммунистический союз молодежи и т.п.). Но это творчество строится на базе общепартийной идеологии, следовательно, представляет собой маскультурный феномен. То же относится к духовным практикам молодежных религиозных объединений: религиозность как феномен массового сознания (в отличие от философствования, являющегося элитарным феноменом, обосновал М.С. Каган [125]).

З.В. Сикевич дает несколько иную характеристику неформального самодеятельного движения молодежи с учетом того, что причастность к той или иной группе может быть связана:

- 1) со способом времяпрепровождения — музыкальные и спортивные фанаты, металлисты, люберы и даже нацисты;
- 2) с социальной позицией — экокультурные;
- 3) с образом жизни — «системники» и их многочисленные ответвления;

4) с альтернативным творчеством — официально не признанные живописцы, скульпторы, музыканты, актеры, писатели и другие [73, с. 6].

В соответствии с типологией С.А. Сергеева среди молодежных субкультур выделяются:

- романтико-эскапистские (хиппи, индеанисты, байкеры);
- гедонистическо-развлекательные (рэйверы, рэперы и др.);
- криминальные (гопники, люберы);
- анархо-нигилистические (панки, экстремистские политизированные правые и левые) [177].

По *направленности интересов* М. Топалов так классифицирует молодежные объединения и группы:

- увлечение современной молодежной музыкой;
- устремление к правопорядковой деятельности;
- активно занимающиеся определенными видами спорта;
- околоспортивные — различные фанаты;
- философско-мистические;
- защитники окружающей среды.

Классификация С.А. Сергеева сочетает направленность личных, индивидуальных интересов с социальной направленностью:

- 1) романтико-эскапистские субкультуры (хиппи, индианисты, толкинисты, с известными оговорками — байкеры);
- 2) гедонистическо-развлекательные (мажоры, рэйверы, рэперы и т.п.);
- 3) криминальные (гопники, люберы);
- 4) анархо-нигилистические (панки, экстремистские политизированные субкультуры «левого» и «правого» толков), или радикально-деструктивные.

Встречается деление *по социально-правовому признаку*:

- 1) просоциальные, или социально-активные, с позитивной направленностью деятельности, например,

группы экологической защиты, охраны памятников, окружающей среды;

2) асоциальные, или социально-пассивные, деятельность которых нейтральна по отношению к социальным процессам, например, музыкальные и спортивные фанаты;

3) антисоциальные — хиппи, панки, преступные группировки, наркоманы и т.п.

Как видим, изучение молодежной субкультуры и молодежных субкультур изначально носило социологический характер, и субкультуры (субкультура) понимались как социальный феномен. С точки зрения формальной логики, не встречается ни одного отрицательного определения — при этом ни одного положительного с нравственно-оценочной точки зрения. Хотя выделять романтико-эскапистские субкультуры в отдельный тип не имеет смысла, поскольку эскапизм, в той или иной мере, присущ каждой субкультуре. И многим формам массовой культуры тоже, как показала Т. Ильина в докладе «Эскейпизм в молодежных субкультурах» [217]. Подобные классификации, претендующие на статус типологий, продолжают создаваться современными исследователями (А. Григорьева, А. Пшишок, 2013). При этом каждая из них преследует свои, строго определенные исследовательские цели, и для других целей непригодна.

А. Тарасов, создавший типологию молодежных субкультур России начала XXI в., считает, что есть несколько практически не пересекающихся «молодежных миров»: «золотая молодежь» в столицах; «наркоманская субкультура»; уголовная среда; «голубая тусовка»; «неофашисты и скинхеды»; «нацболы» (национал-большевики); футбольные фанаты; «попсовики»; «старая субкультура» (субкультура, развивающая традиции хиппи 60-х гг., — очевидно, их Т. Щепанская описывает как «Систему»); сатанисты; «новая контркультура» (оппозиционная молодежная субкультура, соединившая традиции старых хиппи, национал-большевизма и левацкого революционаризма) [189, с. 52].

На общем всплеске интереса к молодежным группировкам в те годы наиболее серьезной работой названо теоретическое исследование белорусских социологов И. Андреевой и Л. Новиковой, которые предприняли попытку применить культурологические теории для эмпирического изучения молодежных субкультур в условиях крупного города. Основываясь на теории С. Лема (рассматривающего молодежную субкультуру как имманентный феномен культурно-исторического процесса, возникающий в обществе, быстро достигшем материального изобилия, но не выработавшем еще соответствующих механизмов социального гомеостаза), они пришли к выводу, что маргинальные субкультуры имеют в советских условиях особую социальную базу — «полугородскую» (мигрантскую) молодежь — и становятся способом включения в городскую культуру. Этот феномен, по их мнению, отличен от ситуации современных западных городов, где молодежная субкультура формируется в основном в среде расовых или национальных меньшинств. Описанный подход представляет интерес не только для социологии молодежи как таковой, но и для объяснения многих культурологических феноменов крупных советских городов, где мигранты в первом поколении составляют большую часть населения.

А. Башлачев предлагает систематизацию молодежных субкультур по степени конформности и выделяет: *конформные, условно-конформные, нонконформные* (протестные) молодежные субкультуры. Подавляющая часть неформальных молодежных объединений и групп относится им к третьей, нонконформной категории, и в меньшей степени к условно конформному сегменту молодежной субкультуры. Это можно продемонстрировать и на примере современной ситуации в России. Для деятельности неформалов конца 80-х гг. XX века были характерны социальное творчество, ориентация на сотрудничество, конкретная социальная работа. Именно

неформалы сумели ввести в российскую практику методы ненасильственной массовой политической борьбы (митинги, демонстрации, массовый самиздат и другие). Первые несколько лет XXI в., по его оценкам, характеризуются серьезнейшими изменениями в неформальном молодежном сообществе: субкультурная молодежь «перетекает» именно в нонконформную, протестную группу, которая стала консолидированнее и агрессивнее [189, с. 52]. Возможно, имеет смысл дифференциация субкультур на «старые» и «новые». На существующие не одно десятилетие и претерпевшие внутренние изменения в связи со сменой поколений (рокеры, панки, байкеры, хип-хоп, ролевики) и «молодые», еще не дожившие до такой смены (роллеры, скейтеры, трэйсеры). Но здесь, на наш взгляд, следует говорить не о разделении субкультур, а о внутреннем развитии каждой из них, об инверсии форм и понятий внутри субкультуры, среди «олдовых» и «неофитов».

Большинство из представленных систем представляют собой, строго говоря, не типологии, а классификации «правомочные для конкретного исторического времени и социума» [189, с. 53]. Один из возможных подходов, претендующий на инвариантность, состоит в том, чтобы в систематизации исходить не из разновидностей и различий конкретных молодежных субкультур, а из доли участия молодого человека в той или иной субкультуре. Он предложен московским исследователем С.И. Левиковой и предполагает существование:

— «чистых» («регулярных») молодежных субкультур, характеризующихся тем, что становятся самоцелью для молодых людей. Такие субкультуры, как правило, очень закрыты не только для представителей других поколений, но и для «чужих» вообще;

— «смешанных» или «неполных» («нерегулярных») молодежных субкультур, участие в которых — не самоцель, а дополнение, компенсация недополученного молодым человеком в формальных социальных институтах.

Другое основание для инвариантной типологии субкультур данный исследователь видит в экономическом факторе: как производную от уровня достатка семьи, «поставляющей» участника той или иной субкультуры. Во-первых, по мнению автора, от уровня материального достатка зависит сам факт этого участия: поставленный перед выбором между самореализацией в субкультуре и необходимостью зарабатывать на жизнь, молодой человек однозначно предпочтет второе. Во-вторых, атрибутика принадлежности к субкультуре и снаряжение, необходимое для деятельности в ней, стоят недешево. Деятельность в субкультуре не может быть основной деятельностью, поскольку она непродуцирующая, не приносит дохода и вынуждена паразитировать на труде других. Такая ситуация не предполагает, что рабочая молодежь и молодежь с невысоким уровнем достатка не образует субкультур или не участвует в их деятельности. Потребность в причастности, стоящая относительно невысоко в иерархии А. Маслоу, также удовлетворяется в молодежной субкультуре. Но субкультуры, образуемые и поддерживаемые этими молодыми людьми, специфичны: преимущественно однополы, склонны к брутальным и силовым проявлениям мужественности, в том числе приводящим к конфликту с законом, нередко криминализованы [50, с. 268–290]. Даже признавая сомнительность экономического детерминизма, данную типологию нельзя признать безосновательной. Нередко, — хотя и не всегда, — молодежная субкультура формируется как контркультура, т. е. на отрицании «основ культуры», заложенных родительским воспитанием, и предполагает стремление к иной, нежели исходная, социально-культурной нише. Однако освободиться от импринтированного в детстве культурного опыта, чаще всего, невозможно [80]. Или сопряжено с такими морально-психологическими затратами, что в массовом порядке молодежь не испытывает в этом потребности.

В современных обществах существование групп, разделяющих общие нормы и ценности, обладающих общим «стилем жизни», — это замечают многие ученые, — скорее иллюзия, чем реальность. На практике между молодежными субкультурами не существует жестких разграничений, и принадлежность молодого человека к одной молодежной субкультуре не исключает его членства в других. «Способность и возможность для молодых людей не быть жестко прикрепленными к какой-либо одной определенной молодежной субкультуре и одновременно принадлежать сразу к нескольким, вероятнее всего демонстрирует потребность этих молодых людей «отыграть», «попробовать» как можно большее количество ролей, прежде чем остановиться на какой-либо одной, наиболее свойственной данному молодому человеку» [50, с. 281–289]. Этот вывод С.И. Левиковой базируется на той посылке, что основная функция молодежной субкультуры, во всех ее формах — отработка социальных ролей [50, с. 156]. Ею же сформулировано *определение молодежной субкультуры, принимаемое на данный момент как наиболее полное и актуальное: «Молодежная субкультура — это эзотерическая, эскапистская, урбанистическая культура, созданная молодыми людьми для себя; это культура, нацеленная на включение молодых людей в общество и стиль жизни, ценностную иерархию и менталитет (мировосприятие, умонастроение) ее носителей»* [50, с. 60]. В основных положениях согласимся с ним и мы. В самом деле, эта культура эзотерична, т.к. направлена «вовнутрь», во внутренний мир своего субъекта (как индивидуального, так и коллективного), на самопознание и самосовершенствование. В самом деле, она урбанистична, т.к. возможна лишь в условиях большого города. Только мегаполис создает условия обособленности молодежи от других поколений и концентрации в своей среде. Именно городская жизнь обуславливает совокуп-

ность высокого уровня потребления, значительной доли свободного времени в общем временном бюджете, и информационной насыщенности пространства, необходимой для осознания молодыми людьми определенной самостоятельности. Она же при этом провоцирует описанную многими социологами ситуацию моратория, неопределенности в достижении дифференцированного состояния, подталкивающей человека к дифференциации и внутри своей среды.

В самом деле, молодежная субкультура построена на эскапизме как форме преодоления отчуждения культуры от человека. Глобальная оценка этого феномена дана Дж. Толкином в эссе «О волшебных сказках» [79], и носители молодежных субкультур постоянно подтверждают ее своим стремлением «быть» в обществе «иметь» [50, с. 97–205]. Эскапизм, в той или иной мере, присущ и молодежной субкультуре в целом, и каждой из субкультур, и многим формам массовой культуры, как показала Т.А. Ильина [217]. В самом деле, каждая субкультура избегает тех или иных сторон действительности, преувеличивая значимость других ее сторон. «Гедонисты» преувеличивают значимость удовольствия, игнорируя долг; «криминалы» — значимость силы и неподчинения закону, игнорируя необходимость порядка и соблюдения чужих интересов. «Анархо-нигилисты» абсолютизируют социально-политическую свободу, забывая об объективных законах общественного развития; субкультуры художественного толка — эстетическую сторону жизни, не придавая должного значения утилитарной стороне. Список можно продолжать до бесконечности, что и делают философы, иллюстрируя крайности метафизического подхода к познанию. Массовая культура культивирует массовый эскапизм, создавая коммерческие и социальные мифы один за другим при помощи телевидения и рекламы [81]. Но молодежная субкультура создается молодыми людьми самостоятельно для удов-

летворения собственных потребностей, и в этом ее отличие от «культуры для молодежи» [140]. И эти потребности в конечном итоге сводятся к взаимной адаптации внутреннего мира личности и ее внешнего окружения. Именно в своей среде, внутренне дифференцированной среде сверстников, молодые люди учатся мудрости царицы Клеопатры: изменять то, что могут изменить во внешнем мире; принимать то, чего не могут изменить, и встраивать в свой образ мира; а главное, отличать одно от другого в каждый момент изменчивой действительности. Ведь, чтобы изменить действительность, в том числе социальную, нужно сначала ее принять, а в идеале — полюбить. Впрочем, в стремлении к изменению либо отсутствию такового, возможно, и заключается основное, стратегическое различие, маркируемое как «конформизм/нонконформизм».

Е.Л. Омельченко, в совместных исследованиях с американским социологом Х. Пилкингтон, приходит к выводам, выходящим за рамки сугубо территориальных закономерностей. В частности, за целым веером субкультурных идентификаций, имеющих, по сути, чисто номинативное значение, она видит две культурных стратегии: «продвинутых» (иногда — «прогрессивных», «альтернативных») и «нормальных» (обычных). Эти стратегии понимаются как способы освоения мира, новые ресурсы социально-культурной мобильности. «В понятии «стратегия», в отличие от «субкультуры», подчеркивается подвижный, меняющийся характер культурной идентичности, позволяющий использовать самый разный культурный материал (музыку, стиль, пространство, практики) для конструирования индивидуального и группового отличия и подтверждения значимого статуса» [161]. Молодые люди «продвинутой» стратегии сохраняют традиции «тусовок» в их субкультурном смысле, стремятся к индивидуализации стиля, а не следованию моде, используют доступный им опыт и продукты культуры для выхода

во внешний мир и для личностного роста. Их компании были и остаются «компаниями индивидов, свободно выбирающих жизненный стиль и несущих личную ответственность за принятие решений» [161], например, об употреблении алкоголя или наркотиков, участии в политических акциях, и пр. «Нормальная» стратегия частично строится на отвержении тусовочной практики, непринятии и враждебном отношении к выделению по внешнему виду, стиранию традиционных гендерных маркеров (например, стилю унисекс). Носители ее в большей степени ориентируются на групповые нормы, а не на личностный выбор, в том числе в употреблении наркотиков и алкоголя. Их базовые ценности — стабильность, мир непосредственного окружения и безопасность. Наиболее частый контингент — те, кто рядом в повседневном окружении: живущие в одном дворе, учащиеся одной школы или ссуза. Для носителей «нормальной» стратегии характерны территориальность, конформизм, низкий уровень толерантности. Некоторые субкультурные группы оставались между «нормальной» и «продвинутой» стратегиями, что воспринималось как признак зыбкости и проницаемости границ между ними.

К тем же выводам пришли тюменские исследователи, отметившие в издании 2003 года, что «для современного состояния неформальной молодежной сферы гораздо более характерно не многообразие ярко выраженных группировок, а противостояние общей массы неформалов («нефоров») — молодежи, имеющей определенное увлечение... и так называемых «гопников» — подростков, ничем особым в жизни не занимающихся, ничем не выделяющихся из общей массы» [75, с. 133]. В той же парадигме рассуждает А.В. Бабушкин о творческой активности молодежи. Он подразделяет «современную молодежь» на две группы: представителей оригинальных субкультур и «всех остальных» [102, с. 10] — в большинстве своем обывателей, либо придерживающихся

традиционных, принятых в обществе ценностных ориентаций (на сленге — «цивилов»), либо не размышляющих об этом. И те, и другие фактически не имеют собственных ценностных ориентаций, существуя в среде навязанных СМИ, рекламой, «общественным мнением» и прочими явлениями массовой культуры, идентифицируя «свои» ценности с «общепринятыми». Действительно, замечено явление, имеющее характер культурной тенденции.

Другой из значимых выводов, сделанных Е.Л. Омельченко, состоит в том, молодежная культура как таковая перестает существовать, превращается из явления в тренд. Многообразие субкультурных идентичностей — металлистов, готов, рэйверов, рэперов, панков, эмо, скинхедов и пр. — все чаще сводится лишь к ярким атрибутам, усиленно тиражируемым досуговой индустрией. Внутри одной культурной стратегии различия становятся все менее заметны и все более приобретают характер навязывания взрослыми своих представлений о молодежи. Идея, выдвинутая некогда классиками социологии, — сделать молодежную культуру управляемой ее собственными средствами, — ныне реализуется посредством рынка. Собственно молодежная культура как процесс и результат неформального творчества замещается «культурой для молодых» (С.И. Левикова) — культурой потребления артефактов, в том числе имиджей, специально для этого созданных или размноженных. «Конструирование молодежной потребительской стилистики, так или иначе, происходит в рамках массового производства. Даже тогда, когда молодежь «убегает» и начинает создавать что-то свое, ее все равно, раньше или позже, настигает массовая молодежная индустрия» [162]. Это происходит и со всеми субкультурными стилями, эпатажные находки которых растиражированы индустрией молодежной моды, и с альтернативными молодежными проектами (например, в музыке), которые с течением

времени становятся «попсой». «Молодежность» же выступает синонимом мобильности, выносливости, обучаемости, работоспособности, инициативности и других востребованных человеческих ресурсов, и в этом качестве — атрибутом успешного деятеля любого возраста. Происходит фактически инспирированная рынком подмена понятий.

Но это подготовлено длительным, вековым взглядом на молодежь как «социальный ресурс». Молодежь в любом обществе считалась объектом особой заботы, внимания и воздействия как резерв формирования будущего семьи, страны, нации — коллективного субъекта культуры. Именно об этом говорил Й. Хейзинга, замечая «заискивание» перед молодым поколением в тщетных попытках сделать его предсказуемым, оправдывающим ожидания [85]. Существует термин «государственная молодежная политика» — комплекс мер, принимаемых органами государственной власти и управления для социальной поддержки и обеспечения становления молодых граждан. Причем сроки признания граждан «молодыми» с течением времени удлиняются. В документах ООН конца прошлого века под молодежью понимается возрастная категория лиц 15–24 лет [1, гл. II, п. 9]. В советском культурном пространстве молодежным считался комсомольский возраст — до 28 лет, в соответствии с Уставом ВЛКСМ. В постсоветском пространстве этот возраст имеет тенденцию к росту продолжительности: закон Российской Федерации 1993 года «О государственных гарантиях и компенсациях для лиц, работающих и проживающих в районах Крайнего Севера и приравненных к ним местностях» считает молодежью людей в возрасте до 30 лет. Современный федеральный закон, определяющий статус молодежи, в России отсутствует, но закон Тюменской области «О молодежной политике...» вводит основные понятия: «...молодые граждане (далее — молодежь) — граждане в возрасте от 14 до 30 лет; дети — граждане в возрасте до 18

лет...» [2, ст. 1]. Другие законодательные акты косвенно расширяют границы молодости. Так, постановление губернатора Тюменской области от 5 мая 2008г. понимает под молодыми семьями такие, «в которых один из состоящих в браке лиц не старше 35 лет» [4, п. 1.3.1]. «Молодыми специалистами» считаются лица не старше 35 лет [3, п. 1.3.2]. Для «молодых ученых» еще в СССР установлена верхняя граница в 40 лет [50, с. 22] — однако это уже специфическая категория, в которой объединены возрастной и профессиональный статусы.

В социологии молодежь понимается как социально-демографическая группа, переживающая период становления социальной зрелости, находящаяся в процессе обретения стабильного социального статуса. Нижняя граница молодежного возраста определяется тем, что подросток получает закононо подтвержденное право социального выбора (паспорт, право на трудоустройство). Верхняя возрастная граница определяется достижением профессиональной зрелости, формированием семьи, обретением устойчивого социального статуса. Психологи выделяют подростковый возраст, связанный с физиологическими изменениями растущего организма, в котором половая принадлежность впервые начинает приобретать для личности реальное социальное значение [19, с. 41], и возраст ранней зрелости, понимаемый социально — от 20–23 до 36–40 лет [19, с. 43]. При этом специалисты в подростково-молодежной психологии, например, И. С. Кон, отдельно вводят понятие юности — стадии психического развития начиная с полового созревания и заканчивая наступлением зрелости. Таким образом, нижняя граница юношеского возраста носит физиологический характер и относится к 14–15 годам [19, с. 45], верхняя граница носит социальный характер и совпадает с «началом конца» ранней зрелости. В нашем исследовании, в соответствии с особенностями возрастной психологии и региональной молодежной политики, под молодежью по-

нимается возрастная категория от 14 до 35 лет. Молодость считается оптимальным временем для самореализации. Возникающие трудности не обескураживают, сопутствующие им сомнения и неуверенность быстро проходят, идет активный поиск новых возможностей для достижения цели. При всем при этом индустриальное общество надолго выключает из сферы жизненной активности свое подрастающее поколение, поскольку непосредственный результат его деятельности, как говорит классик психологии, «отграничен от реальной витальной потребности» [143]. Зависимость молодежи проявляется и в том, что она по-прежнему рассматривается «социально зрелыми» взрослыми не как самостоятельная группа, а лишь как естественный ресурс будущего общества, который надо социализировать, воспитывать и использовать. «Биополитический конструкт» [162], наиболее ранний в описании молодежных феноменов, остается наиболее живучим. Базовые принципы этого подхода предполагают взгляд на молодежь как на социальную проблему и обосновывают необходимость вмешательства в жизнь молодежи со стороны государственных чиновников-профессионалов («специалистов по молодежи»). Молодость считается «особой» ступенью в развитии личности. Модели поведения и ценности, усваиваемые молодыми людьми в этот период, становятся «идеологическими ориентирами», составляющими основу личностной идентичности и не меняющимися в дальнейшем. Переход (транзиция) от детской зависимости к взрослой автономии включает в себя так называемую «фазу бунтарства», которая является частью культурной традиции, передающейся от одного поколения к другому. В последнее время этот переход осложнен новыми условиями социальной трансформации и модернизации, поэтому молодежь нуждается в «контроле и поддержке» [162]. Этот подход до сих пор составляет основу молодежной политики как на Западе, так и в современной России.

Таким образом, социум в лице своих властных структур, с одной стороны, признает, фиксирует и нагнетает «молодежную проблему», демонстративно ища средства ее разрешения и «поддержки молодежи». С другой стороны — и морально, и законодательно продлевает Тернеровский «лиминальный период» [50, с. 296], в течение которого человек сохраняет неопределенный статус. Эта ситуация позволяет делать выводы о «вынужденной маргинальности» (Л.В. Шабанов). Период школьного обучения увеличивается с 10 до 12 лет; период приобретения высшего образования — с 4–5 до 6 лет как минимум, включая бакалавриат и магистратуру. Притом что образование утратило функции как основного канала трансляции знаний, так и основного института социализации. Многократное повышение «плотности глобального информационного поля» (С. Переслегин), развитие информационных каналов, фактически не требующих подготовки к восприятию информации, — телевидения, электронных СМИ, — снизила роль образовательных учреждений в процессе социализации до минимума [64, с. 520]. Основная их социальная функция в современной ситуации негативна: они препятствуют интеграции молодых людей в антиобщественные и внеобщественные структуры, занимая все свободное время и тем самым блокируя альтернативные каналы информации. С административно-государственной точки зрения «ограничивают демографический потенциал формирующихся контрэлит» [64, с. 521], поддерживают социальную дисциплину. При этом коэффициент усвоения знаний, составлявший и в лучшие времена не более 30%, неуклонно снижается. Параллельно зафиксировано снижение учебной мотивации школьников в течение последних двух десятилетий. Во всем мире, не только в России, и Россия выглядит на общем фоне еще благополучно. Причину этого видят то в изменении системы оценки знаний к преобладанию тестовых форм, не отражающих системного подхода к информации; то в невиданной экспансии

сериально-клиповых форм массовой культуры; то в недостаточной квалификации и заинтересованности преподавателей... Критический возраст этого падения, по некоторым наблюдениям, с 14–16 лет снизился до 10–11 [64, с. 526]. Причина данной тенденции не установлена. Но есть гипотеза, что, усваивая в относительно раннем возрасте большой объем информации, ребенок быстро формирует адекватный, то есть взрослый «тоннель реальности» [80]. А система образования искусственно удерживает биологически и информационно сформировавшегося индивида в психологической позиции «ребенка» (по Э. Берну), а социально — в лиминальной позиции (по В. Тернеру). Но общая познавательная и творческая активность остается довольно высокой по сравнению с другими возрастными категориями. Ни трудовая деятельность, ни культурная, ни жизнедеятельность в современных условиях не способны полностью ее реализовать. В конечном счете оказывается, что игра, как и в детстве, остается ведущей формой деятельности подростка, компенсирующей ограниченность и недостатки реальной жизни.

Таким образом, теория и практика изучения субкультур лишь в последние годы приобретают культуроцентрический ракурс. Изначально же изучение молодежной субкультуры и молодежных субкультур носило социологический характер, изучалось в рамках социологической науки, и субкультуры (субкультура) понимались как социальный феномен. К этой исследовательской позиции восходят определения субкультуры как «культуры определенной социальной группы» [9, с. 388]. Преобладал социоцентристский подход: культура понималась как функция общества, субкультуры — как неформальные молодежные объединения той или иной направленности, «полезные» или «вредные» для поддержания социальной стабильности. Он отражен как в публикациях московских и петербургских социологов [129, 151 и др.], так и в тю-

менском учебном пособии «Социальная педагогика» [75, с. 132]. Большинство исследований молодежных объединений главным образом уделяют внимание типологии и классификации, а не углубленному их анализу. Предметом изучения становятся, прежде всего, либо политизированные и общественно полезные объединения, в том числе и формальные — например, молодежные секции политических или религиозных движений, являющиеся феноменом массовой культуры, — либо антисоциальные, типа нацистов и скинхэдов. В начале XXI века написан ряд работ о механизмах влияния на такие объединения с целью придания им социально-позитивной ориентации, — рассуждая в понятиях культурологии, о механизмах их интеграции в доминирующую культуру.

При всем разнообразии социологических подходов, однако, мало внимания обращалось на тот факт, что субкультура есть прежде всего форма индивидуального и коллективного творчества молодежи. Она — не только форма усвоения культурного багажа, но производства и воспроизводства культурных форм. Субкультура подразумевает, в основном, деятельность по генерации новых, оригинальных форм самовыражения. Это еще одна из причин интереса к молодежным и подростково-молодежным субкультурам как спонтанно возникающему в доминирующей культуре инновационному элементу. Это форма активизации игрового начала в культуре, являющегося, как известно, началом человекотворческим, проявляющим человекотворческую функцию культуры. В ней игровое начало, впервые самостоятельно на личностном уровне осознанное как творческая сила, как одна из первооснов деятельности, преобразуется в коллективную творческую и человекотворческую силу. Молодежная субкультура задействует игровое начало в человеке как раз в тот момент, когда индивид уже усвоил основы культуры и способен к их воспроизводству — и еще не задавлен житейской необходимостью, имеет

время и силы для свободного творчества за рамками обыденности. Молодежная субкультура, по сути, стремится быть образом жизни, выходящим за рамки обыденности, причем делающим это постоянно, непрерывно, пытаясь соединить обыденную жизнь с «необычной», представленной в игре. Уходит из культурной практики игра как доминирующий вид деятельности, но сохраняется, как говорят некоторые педагоги, «игровой тип поведения и сознания» [221]. «В молодежной субкультуре, являющейся на деле подростковой субкультурой, — пишет С.И. Левикова, — ...соседей радикализм и инфантильность, желание разрешить вечные вопросы бытия и затаенная мечта о вечной игре. Инстинктивная же уверенность в своем праве на игру сочетается с убежденностью, что бремя забот и ответственности должно лежать на других» [50, с. 147–148]. Так юношеская субкультура сама предстает не чем иным, как игровым обществом. Подобные радикальные утверждения, впрочем, высказывались и полувеком раньше. «Молодость как таковую всегда освобождали от тяжести свершений. Она жила в долг. По-человечески так и должно быть. Это мнимое право ей снисходительно и ласково дарят старшие. И надо же было настолько одурманить ее, что она и впрямь сочла это своим заслуженным правом», — писал Х. Ортега-и-Гассет [61]. Стремление освободиться от «обязанностей», которые «можно отложить в долгий ящик и приберечь для зрелости» оставив за собой одни только «права», он считал основной причиной повально-го желанья прослыть молодым. Так ли жестко «право на игру» противостоит в сознании «обязанностям» другой деятельности?

В своих размышлениях о творческой активности молодежи А.В. Бабушкин разграничивает «создание субъективно нового», просто неизбежное в личностном развитии, и «позитивную творческую активность» [102, с. 9], направленную на самореализацию. Самореализация при этом понимается как «высшее желание человека реали-

зовать свои таланты и способности» и развить их в направлении подлинной личности. По умолчанию эта творческая активность социально значима, т.к. призвана приносить радость людям. В качестве методов формирования такой активности автор называет «полную изоляцию от телевизора, в особенности от просмотра телесериалов, рекламы, ток-шоу, реалити-шоу» — главных проводников массового эскапизма, «живое общение с интересными людьми» и другие формы развития самостоятельности мышления. В том числе вольные путешествия, целенаправленно ориентирующие, в отличие от большинства видов туризма, не на потребление, а на общение. Вольный путешественник по убеждению «приносит людям, встречающим его, радость», поскольку его «правильное поведение» демонстрирует соответствующее отношение к миру [44, с. 50]. Участие в какой-либо из оригинальных субкультур, по мнению А.В. Бабушкина, ценно само по себе как попытка решения экзистенциальных вопросов личности, попытка отхода от потребительских ценностей, навязанных рекламой и СМИ. Те, кто относит себя к той или иной оригинальной субкультуре, придерживаются принятых в ней приоритетов и ценностных ориентаций, производной от которых является соответствующая атрибутика. Верно и то, что субкультуры — взаимопроникающее явление. Человек, относящий себя к какой-либо из них, может заниматься также и творчеством, характерным для других субкультур, если базовые нормы и ценности их непротиворечивы.

Возможна ситуация, что некто исповедует идеалы и образ жизни, разделяемые той или иной субкультурой, но не причисляет себя к ней или даже не знает о ней [102, с. 12]. Однако самоидентификация и поиск единомышленников делает возможным коллективное творчество, а значит — расширяет творческий потенциал. Однако основой для творчества являются личные ценностные ориентации. В этом субкультура идентична определению культуры как таковой: «одно из распространен-

ных пониманий культуры состоит в рассмотрении ее как мира воплощенных ценностей» [46, с. 18]. И творчество подразумевается в широком смысле, не ограничивая его рамками художественного творчества. Чтение художественной (и нехудожественной) литературы и просмотр художественных фильмов также может быть понято как творчество, поскольку «смысл текста рождается в момент прочтения в мозгу читателя» [102, с. 9]. Переработка впечатлений от текста, выраженная в создании анекдотов и фанфиков (вторичных текстов «по мотивам», в попытке раскрыть смысл первичных, не вкладывая дополнительных смыслов) является фольклорным творчеством. Если впечатления не выражены в объективированной форме, они тем не менее остаются в структуре личной системы ценностей, норм, регулятивов, опосредованных символической системой, и таким образом участвуют, ежедневно и регулярно, в жизнедеятельности. Некоторые субкультуры осознают непосредственное влияние системы ценностей на жизнедеятельность (вольные путешественники), и механизмы его описываются в субкультурных текстах [44, с. 58].

Вопреки распространенному мнению [50, с. 288] многие субкультуры располагают развернутыми текстами, содержащими их нормативно-ценностную базу, или мировоззрение. Большинство таких текстов излагается в форме антиценностей и антинорм («101 правило...», и т. п.), и уже форма содержит неявный призыв к критическому осмыслению содержания. Содержание «анти-текстов» также рассчитано на ироническое восприятие мира и негативизм, свойственные подростковой и юношеской психологии. И тем не менее под правилами игрового поведения скрываются (да и не очень-то скрываются) правила «обычного» межличностного общения. А под правилами игровой деятельности — правила всякой деятельности, исходящие из отношения к миру. С некоторыми из таких текстов можно ознакомиться в приложениях.

Есть и «позитивные» тексты, написанные именно в расчете на разъяснение обывателю-«цивилу» своей позиции. У вольных путешественников это книги А. Кротова, у ролевиков — статьи Е. Каревой. У реконструкторов, поскольку они, как правило, организационно оформлены, нормативная и ценностная база описана в уставах клубов. И во всех подобных текстах подчеркивается, что нормы «как себя вести» и «как себя чувствовать» производны от ценностей: «зачем» нам это нужно, «каков мир», требующий от нас именно такого отношения.

Другие субкультуры не осознают такого непосредственного влияния (эмо, готы), основные виды и способы жизнедеятельности в них не отличаются от таковых в доминирующей культуре, и от этого, в частности, зависит «сменяемость поколений» и срок пребывания человека в субкультуре. Становление витально-волевой подсистемы носителя субкультуры [49, с. 94–96] объективно происходит в ее жизнедеятельности, и чем дальше нормы жизнедеятельности от здорового образа жизни, тем меньше в ней полезного культурного опыта, и тем быстрее субкультура теряет своих сторонников.

Трудовая деятельность является неотъемлемой частью многих молодежных субкультур, хотя часто не связана с профессиональной деятельностью. Так, в историко-культурной реконструкции, образующей субкультуру реконструкторов (в некоторых интерпретациях — «реставраторов»), большое место занимает сам процесс создания артефактов. По образцам, найденным в исторических источниках, с применением технологий описываемого времени они воссоздают вооружение и доспехи, костюмы, предметы быта, блюда народной кухни — все то, что удовлетворяло насущные потребности человека реконструируемого периода. Для современного человека они уже не являются насущными, и это дает право рассматривать реконструкторскую деятельность как «игру в труд». Однако менталитет носителей субкультуры поощряет к совер-

шению трудовых затрат энергии: более высокий статус имеют те, кто создает артефакты своими руками, чем те, кто у них приобретает, пусть и за самостоятельно заработанные деньги. Та же ситуация в ролевой субкультуре: костюм можно сшить на заказ, игровое оружие и доспехи купить, а статус заслужить мастерским созданием образа на игре. Но мастерам-ремесленникам высокий статус и уважение гарантированы, даже если они не создают значимых художественных образов. Весьма уважаемы трудозатратные виды деятельности в процессе ролевой игры: создание кабака/трактира, других обслуживающих заведений, купечество (продажа изделий собственного изготовления, имеющих ценность в мире игры). Они, как правило, не приносят играющему дохода, в лучшем случае — окупают затраты. Но эта «игра в труд» не только поддерживает деятельностный фон игрового мира — она реально создает комфортные условия жизни. Мотоцикл, собранный своими руками из запчастей в уникальную модель, у русских «мотоциклистов» ценится выше, чем дорогостоящая, скоростная и красивая «тачка», купленная за деньги. Первый доказывает талант и терпение своего создателя. В уважении этих качеств — главное отличие российских «мотоциклистов» от «байкеров» западного толка [151]. Вольные путешественники прямо призывают к соблюдению трудовой этики [44, с. 61–62; 45, с. 14–15]. Тренировки альпинистов, скалолазов, скейтеров, трейсеров добровольны, регулярны и ориентированы на результат, — повышение техники владения своим телом, — и от профессионального спорта их отличает только недоходность результата. Музыкальные субкультуры также требуют некоторого (зачастую — высокого) уровня техники игры на музыкальном инструменте. Создание произведений художественного творчества, имеющее место в каждой субкультуре, не может обойтись без элементов трудовой деятельности. Таким образом, труд

является значимой частью деятельности большинства молодежных субкультур. В процессе этой деятельности происходит становление астрально-чувственной подсистемы человека [49, с. 97].

Культовая деятельность молодежных субкультур выражается преимущественно в символизации пространства. Она может быть восстановлением в применении древних, ранее использовавшихся обрядов, знаков и знаковых систем, или пересимволизацией. И в том, и в другом случае образуются надличностные структуры, так называемые гиперличности [57, 58], что и является одним из условий формирования субкультур. Сигнификационная функция культуры [49, с. 25] наиболее отчетливо проявлена в молодежных субкультурах в силу возрастных психологических особенностей носителей. Еще сильнее символизированы, пожалуй, только профессиональные субкультуры. В деятельности по символизации и ресимволизации культурного пространства происходит становление ментально-мыслительной подсистемы человека [49, с. 97].

Игровая деятельность в молодежных субкультурах представлена наиболее разнообразно, во всех четырех формах. Причем формы сгруппированы в пары, дополняя и уравновешивая друг друга «между двумя противоположными полюсами» [36, с. 51]. В субкультурах фрирайда (байкеры, роллеры, скейтеры, трэйсеры и т.п.) «головокружение» скорости уравновешивается агональным стремлением райдера к контролю над ситуацией. У реконструкторов игра структурирована ступенчато. В агональных культурных формах, таких как турнир и бугурт, агон противостоит как «жребию» поединка, так и «головокружению» общей свалки. В саморепрезентативных формах (балы, парады) дух «головокружения» от перевоплощений в другую эпоху умерен *mitis*гу переодевания. Телесная память о процессе изготовления одежды стоит на страже от головокружения, напоминая, что «настоящий» здесь лишь костюм, но не созда-

ваемый образ. Оценивается «аутентичность» костюма, т.е. соответствие историческим источникам по воссоздаваемой эпохе — типическому, обобщенному образу. Косплеи аниме-субкультуры (фестивали с копированием облика персонажей кинофильмов, мультфильмов и манга) узко тематизируются с той же целью: никто не поверит в перевоплощение, когда вокруг еще сотня-другая принцесс Лей или фей Винкс. Полному погружению геймера в виртуальный мир препятствует уравнивающее его стремление к победе (классический агон).

В каждой субкультуре игровое начало, представленное в диалектическом единстве противоположностей, служит основой деятельности. Деятельность в субкультуре им не ограничена, она представлена во всей полноте и многообразии форм. Труд, игра, культ и жизнедеятельность лишь в своей совокупности являются реализацией сущностных сил человека. И субкультура, являясь первичным очагом инкультурации, представляет собой такую совокупность. Инкультурация происходит на основе активизации игрового начала и благодаря ему, поскольку игра активизирует состояние полной самоотдачи. В игре наиболее легко и ненавязчиво происходит включение своей личности в надличностную структуру (В. Налимов), и культурная общность может быть воспринята как гиперличность [58, с. 181]. В социологии утверждается, что молодежная субкультура нужна для «примерки ролей», в том числе поиска партнера для будущей семейной жизни, что в это время и здесь происходит «завязывание «дружб» и «любовей»» [145]. Это действительно так, потому что молодежная субкультура есть игровая среда, а познать настоящую близость возможно только в совместной игре. Только в игре современный человек достаточно свободен, чтобы чувствовать по-настоящему, не предаваясь излишней рационализации. В молодости каждый уже адекватно представляет, чего хочет от «серьезной жизни», — и при этом еще способен честно и самозабвенно играть.

*Глава 2***ОСОБЕННОСТИ РОЛЕВОЙ СУБКУЛЬТУРЫ****2.1. История возникновения и развития
ролевой субкультуры**

«У нашего ролевого движения, — замечает Л. Бочарова, — как и у всех человеческих ролевых игр, один отец и одна мать — Время и Книга. И одна цель — сдвинуть Время и воплотить Книгу. Взять от жизни свое СЕЙЧАС» [114]. Поскольку человек всегда стремился к трансценденции, к выходу за пределы своего «Я», расширению границ своего мира и освоению не-своего. На определенных этапах социокультурного развития это стремление принимает массовые формы. Социум характеризуется некоторым (относительно высоким) уровнем общественного достатка, государственной стабильности на грани застоя, снижением общего уровня пассионарности коллективного субъекта культуры, рассуждая в терминологии Л.Н. Гумилева. На этом фоне выделяется меньшинство, сохраняющее, в силу возрастных или иных факторов, сравнительно высокий уровень пассионарного напряжения, но в силу общих тенденций развития культуры не могущее его реализовать. При этом доступность и широта культурной информации, повышение уровня праздности, ставшее возможным вследствие общественного достатка, демонстрируют альтернативные пути проявления для пассионарной энергии. Коль скоро господствующая культура не предоставляет этой энергии поля для изменений, приходится создавать альтернативную культуру в игре. В периоды пассио-

нарных подъемов, замечает Л. Бочарова, «никто не играет, потому что не во что и некогда: жизнь интереснее» [там же]. Труд, культ и жизнедеятельность большую часть времени вдохновляют людей куда сильнее, чем игра. Последняя интересует прежде всего как тренировка для другой деятельности (агональные формы), затем — как способ отдохновения и сопереживания чужому опыту (саморепрезентативные формы: мистерия, театр). И лишь затем становится возможен их синтез.

Развивая идеи классиков культурологической мысли, Л. Бочарова выделяет игры-соревнования (с противником или с судьбой), игры-представления (взаимодействие на уровне игрок — зрители) и игры-сновидения (игры измененного сознания), и собственно ролевыми считает последние. «Их основная цель — не выигрыш, не отыгрыш, а сам процесс игры, процесс погружения в Другое», в иную реальность. Играющий в ролевые игры всегда отчужден от собственного времени. Наряду с желанием действовать, мыслить и страдать он ощущает свою необязательность и периферийность происходящим общественным процессам. Как правило, в этот круг входят молодые люди с богатыми интеллектуальными задатками, которым выпало родиться в период стагнации или социальных переделов, в которых они не могут принять участие. Ролевая игра для них — не побег от реальности, а возврат к ней. Хотя снаружи выглядит как раз наоборот. В поздней Античности таковы были греческие поэты во главе с Феокритом, в средневековой Европе — труверы Лангедока и Бургундии, в Европе и России начала XIX столетия — поклонники шотландских баллад Оссиана. К концу девятнадцатого века подобные движения приняли общемировые масштабы. В 1874 г. в США 14-летний Эрнст Сетон-Томпсон собрал «племя индейцев», ставшее затем «бандой Робин Гуда». В 1902 г. уже известный ученый-натуралист, писатель и худож-

ник Э. Сетон-Томпсон основывает движение «Индейцы — знатоки леса» (Woodcraft indiens), где моделируется мир аборигенов Северной Америки. Проводятся многочисленные ролевые игры в индейцев и трапперов. Когда в США в 1910 году появились скауты, Сетон-Томпсон поддержал новое начинание и стал первым старшим скаутом-мастером. В России неорганизованные подростковые ролевые игры в индейцев были популярны в любом городке еще в конце XIX века — об этом можно найти отрывочную информацию в мемуарах политических и культурных деятелей того времени. Снова — литературная основа, стремление «сдвинуть Время и воплотить Книгу». Сделать былью в ограниченном пространстве-времени игры талантливый литературный вымысел. Неорганизованные сюжетно-ролевые игры возникали в продолжение всего столетия. Попытки их организации предпринимали подростковые объединения: скаутские отряды, позже — пионерские отряды («Зарница») и литературные клубы.

Сюжетно-ролевые игры практиковались клубами любителей фантастики как способ герменевтического анализа произведений фантастических жанров. Описываемая реальность была непохожа на окружающую, дегуманизирована настолько, что требовала особых средств для своего осмысления. Фантастика при этом считалась жанром не столько литературы, сколько массовой культуры, априори «низким» жанром. А между тем проблематика ее оставалась литературной, нравственно-психологической. Осознание бесперспективности магистральных путей развития человечества охватывает уже не отдельные умы, а массовое сознание. Социалистическая система, устремленная в будущее, но не укорененная в настоящем, исчерпала людские надежды. Альтернатива ей — «общество потребления», с одной стороны, насыщает быт техникой, высвобождая время для творчества и самосовершенствования. С другой же стороны — отнимает пищу для тако-

го совершенствования, стремясь заменить его всеобщей регламентацией социальных статусов, искусственным манипулированием рекламы и PR. Достижения науки представляются опасными для человечества. «Мирный атом», вырвавшись из-под контроля в 1986 году, приводит к масштабной экологической катастрофе. Технологии изменения телесности предвещают опасность вмешательства в суверенитет личности. Бюрократизация между тем превращает человека в систему статусов, нивелируя личность. Буржуазная демократия не обеспечивает реального влияния гражданина на политические решения, социалистическая — тем более. Растет разочарование людей в способности как-либо влиять на окружающую реальность, как материальную, так и духовную.

По оценкам А. Сапковского, «фантастика Европы и Америки с ее “большим взрывом”, пришедшимся на 60–70-е годы, стала формой протеста индустриального общества» [69, с. 185]. Science fiction, так называемая «научная» футурологическая фантастика, оперировала научным критерием «веристичности», т.е. «проверяемости в плане событийной осуществимости» [там же]. Но на самом деле ставила этические и нравственные проблемы сохранения человеческого в человеке в условиях экспансии техники и технологий. Популярность завоевала fantasy — фантастическая литература, описывающая атехногенные модели развития человечества. Построенная на архетипичных сюжетах, она возвращала человеку ощущение незыблемости нравственных основ его бытия, поколебленное было постмодернистским релятивизмом. Расширились только границы восприятия человеком себя и окружающего мира — но и в моделях вероятного будущего (science fiction), и в других вероятностных моделях развития человечества (fantasy), предельные экзистенциальные проблемы не изменились. Они лишь получили новые способы выражения и, естественно, людей, которые этими способами заинтересовались,

как пишущих, так и читающих. Такие люди объединялись в Клубы любителей фантастики (КЛФ), как правило, при учреждениях культуры, образовавших сеть по всему Советскому Союзу. Через эту сеть можно было доставать книжные новинки, что представляло значительный интерес в условиях дефицита, а также обсуждать с единомышленниками названные проблемы, как в известных произведениях, так и в собственном творчестве. КЛФ были элитарными сообществами, своего рода «внутренней эмиграцией советской культуры» [145]. Однако, по некоторым оценкам, именно они породили Игру как массовое сотворчество — совместное создание (воссоздание, досоздание) вторичных миров. К этой ветви творчества относится «Цивилизация Гейм», или Игранская цивилизация, из которой сложился к середине восьмидесятых сыктывкарский КЛФ. Годом рождения КЛФ считается 1984, однако рождение Игры, — в информационных листках клуба именно так, с заглавной буквы, — относят к началу семидесятых. Сочиняя истории планеты Гейм, школьники в них играли и в играх черпали вдохновение и сюжеты для новых историй. Методам создания вымышленных миров учились у классиков детской литературы — А. Волкова, Н. Носова, Л. Кассиля — и классиков фантастики. Моделирование происходило средствами ролевых игр, литературного творчества и живописи. Местом сбора была сельская библиотека с. Ыб Сыктывкарского района. В г. Тюмени практиковать игры в связи с осмыслением произведений фантастики стал КЛИФ «HSF» — «Homo studium fantastic». Клуб любителей истории и фантастики под руководством О.Г. Хевролиной работал на территории Дома детского творчества Ленинского района г. Тюмени с 1989 года. Это был последний «действующий филиал» городского КЛФ «Хронос» (1982–1988).

Определенную роль в образовании ролевого движения сыграли военно-исторические клубы (ВИК). Реконструкция событий военной истории России была

частью военно-патриотического воспитания. Привлекательность этой части в том, что она содержала необходимый в юношеском восприятии истории романтический элемент. «С завидной регулярностью со всех концов Союза люди съезжались на Бородинскую битву, осаду Сталинграда, битву на Куликовом поле. Но, как и следовало ожидать, такие действия были лишь театральной постановкой, их исход был заранее предрешен» [127]. В регулярном проигрывании эпизодов боевой славы русского и советского оружия присутствовал отчетливый оттенок мистерики. Неудивительно: ведь это были эпизоды «творения мира» национальной (или интернациональной, имперской) идеологии. Но действие не могло обойтись без реконструкции социокультурных контекстов прошлого, что было вариантом обретения ментальной целостности. «Облегченным» детским вариантом военно-полевой реконструкции попыталась стать военно-спортивная игра «Зарница». Отряды будущих коммунистов юного возраста, под руководством взрослых, разумеется, вывозились на природу, где делились на команды. Назначались командиры и подчиненные им «офицеры», остальные играющие становились простыми солдатами. Выдавалась «военная» форма и деревянные модели оружия, рылись укрепления. Предшественником «Зарницы» были скаутские игры начала прошлого века. 30 апреля 1909 года в Павловске под Петербургом штабс-капитан О.И. Пантюхов собрал первый патруль российских скаутов — «Бобры». Этот день считается днем основания российского скаутинга, в основе которого проведение ролевых игр на природе [178]. В период революции и Гражданской войны скауты в подавляющем большинстве оказались в рядах белогвардейцев. Новая власть отвергла скаутинг как «буржуазно-дворянскую» социальную технологию, однако тут же создала ему взамен пионерскую организацию со своей военно-спортивной игрой.

Целью игры был захват штаба противника или боевого знамени. Дополнительные очки можно было заработать, «уничтожая» живую силу противника. Игра носила ярко выраженный военно-патриотический характер. По изначальному замыслу, команды означали «Белую армию» и «Красную армию». Но идея продержалась недолго, так как изначально же ломала мистериально-идеологический фон игры: а что если победят «белые»? Мистериально-идеологическим планом пришлось пренебречь ради сохранения игрового напряжения. Стороны превратились в абстрактных «синих» и «зеленых», и игра осталась, по сути своей, моделированием боевых действий на тактическом уровне. Параллельно «Зарнице» некоторые исторические клубы и кружки развивали собственные проекты [127]. В наследство от этого пласта ролевому движению достались «рэйнджерки» — боевые командные ситуационно-ролевые игры. Не все игровые школы признают «рэйнджерки» ролевыми играми [201], но многие признают [47].

Ролевые игры практиковались коммунарскими объединениями как род коллективных творческих дел (КТД). В 1985 году в Москве А. Нечаев, А. Ампилов, М. Кожаринов и их команда, под впечатлением от посещения «Каравеллы» В.П. Крапивина, погружения в его «ожившую сказку» и нерастраченных романтических устремлений, создали разновозрастный отряд «Рассвет». Через год М. Кожаринов в качестве эксперимента в области неформальной педагогики разработал и опробовал в отряде новую методику — игры с погружением в тему. Как педагогический прием. Игропрактика коммунарских отрядов была разнообразной: исторические сюжеты, фантастика по мотивам В. Крапивина и братьев Стругацких. Под идейным руководством А. Савельева, известного также как Папа Карло, ролевые игры стали активно практиковаться [134]. Легендарный участник ролевого движения Б. Батыршин пишет: «Для меня важно лишь то, что полевые ролевые игры в своей за-

конченной форме придуманы и введены в оборот именно коммунарскими и разновозрастными педагогическими отрядами. И произошло это в интервале от 1986 до 1990 г. прошлого века...» [104]. Действительно, именно тогда образовалась канва создания и проведения сюжетно-ролевой игры, которая считалась каноном до середины девяностых. Основывался этот канон на том, что в ходе игры человек чему-то учится, приобретает тот или иной опыт, чувственный, эмоциональный и интеллектуальный. И игра должна быть построена так, чтобы «погрузить» его в мир и «столкнуть» с ситуацией, в которой этот опыт станет неизбежен. Игра должна учить и воспитывать, поэтому мастер распределял роли исходя из своих педагогических соображений. Понятие «заявка на роль» появилось много позже. При этом индивидуальные вводные были обязательны, исключался набор групп на групповые роли. Каждый, даже школьник, играющий крестьянина, был включен в семью и социальную структуру. Окружающие условия как бы заставляли его соответствовать определенному стереотипу поведения, характерному для социальной группы. С таким подходом необходимо было «отражать в игре максимальное количество факторов, которые были в историческом прототипе игрового общества» [131]. Марксистский экономический детерминизм диктовал необходимость моделирования экономики в каждой игре, и чем ближе к «натуральной» — тем эффективнее. Материальные блага приравнивались к средствам, необходимым для жизни, таким как еда, палатка, спальный мешок, игровое оружие. При централизованном обеспечении мастерами этих ресурсов такой подход был актуален. При переходе игроков на самообеспечение жизни мастерам пришлось искать другие способы моделирования. Но такая необходимость априорно полагалась. Дискуссии о необходимости введения в игру экономического пласта взаимодействий начались лишь во второй половине девяностых.

Жесткими были требования к физической безопасности, как следствие — обязательная мастерская сертификация игрового оружия. Из соображений той же безопасности появилось понятие поражаемой зоны — зоны тела, в которую допускалось попадание игровым оружием. Удары в непоражаемую зону не засчитывались, а слишком частые попадания в «непоражайку» могли привести к дисквалификации игрока. Первоначально поражаемой зоной считалась «майка» — корпус от шеи до пояса, исключались голова, руки и ноги. Позже в правилах многих игр зона расширяется: в нее включаются конечности, вне допустимости удара остаются только голова и паховая область. Те же корни имеет и правило «фиксации удара» в ролевом фехтовании. Игровые доспехи (в отличие от реконструированных) предназначены скорее для того, чтобы выглядеть, нежели для реальной защиты тела. Поэтому, нанося удар игровым оружием, играющий обязан сдерживать силу удара и лишь обозначать попадание, избегая нанесения реальной травмы. В действительности это труднодостижимо, о чем свидетельствует «черный юмор» ролевиков о «фиксации удара в пяти сантиметрах в теле противника». Однако правилами игр задается мера должного, и тренеры по ролевому фехтованию до настоящего времени уделяют внимание технике фиксации удара.

Обязательной частью игры был ее анализ — подробное, в коммунарском духе, обсуждение в общем кругу, которое проводилось непосредственно после игры, и в котором принимали участие все ее участники. Разбирались действия отдельных игроков, выявлялись промахи, удачи и их причины, открывались карты и механизмы игры, что давало прекрасный повод к серьезному разговору о серьезных вещах: идеях, заложенных в игру, хотя, возможно, не имевших прямого отношения к игровым действиям. Подведение итогов было, «во-первых, «контролем качества», не позволяющим мно-

гократно прокручивать одно и то же под разным соусом и тем самым топтаться на месте. Во-вторых, каждый из участников игры мог и должен был зафиксировать вербально то, что узнал и чему научился на игре он сам, и услышать, что приобрели от игры другие» [104]. Педагогический эффект игры требует закрепления сделанных выводов. При количестве участников в несколько десятков, действительно, могли высказаться все. При количестве в несколько сотен (уровень первых четырех ХИ и большинства региональных игр) — все желающие. Хотя, в этом случае предпочиталось «делегированное» обсуждение: сначала — внутри команд, затем — на общем мастерском сборе капитаны команд докладывали результаты внутрикомандного обсуждения. Мастерами игр были те, кто «по жизни, воспитывал и был почти что окончательным авторитетом для большинства игроков» [104]. Отсюда — предельно авторитарный стиль ведения игры, и при этом практически полное отсутствие неигровых споров. Однако «дети» росли, не теряя при том интереса к играм, и начинали понимать, что не всякая задача имеет решение, что учителя тоже могут ошибаться и заблуждаться. «Пришло ощущение, что на многих играх участники были всего лишь подопытными крысами, которым предстояло пробежать лабиринт, а обсуждение сводилось к рассказу о правильном маршруте» [179]. Коммунарский подход к сюжетно-ролевой игре до сих пор разрабатывается в педагогике. Игра рассматривается как «средство контекстного обучения и воспитания» [47] — но обучения не столько умениям и навыкам, сколько умению разбираться в происходящем и эффективно использовать полученные знания. Игровые модели позволяют их участникам попробовать различные, часто неосуществимые на практике по экономическим, морально-этическим или другим соображениям способы решения реальных проблем. Причем отрицательные последствия этих способов фиксируются, не возникая реально, а положитель-

ные запоминаются в силу того, что получены собственным опытом. Эти игры требуют от игроков значительной предварительной подготовки и некоторого «рабочего» настроения, технология подготовки и проведения так же сложна для освоения, как и ее последующее применение. По сути, такие игры представляют собой более или менее серьезный научный подход: постановка задачи — эксперимент — анализ результатов. При этом невозможно с уверенностью утверждать, что построенная в игре модель адекватна, не пропущен какой-либо существенный фактор, а, следовательно, что результаты соответствуют объективной реальности. Однако поиски в этом направлении продолжаются. Именно коммунарские РВО определили понимание игры как коллективного творческого дела, т.е. совместной творческой работы коллектива единомышленников.

Индивидуализация культурных форм, начавшаяся в советском культурном пространстве еще в период «оттепели», никоим образом не отменяла необходимости совместных социокультурных актов. Напротив, она явилась «индивидуацией духа, собирающего многие социальные усилия» [214, с. 192], возрастающей на культурном опыте многих поколений. Так, авторская песня, — апофеоз индивидуального творчества, — с необходимостью породила КСП как сообщества своих почитателей и распространителей, объединенные в бардовское движение. В свое время, в конце 50-х годов XX века, авторская или бардовская песня в советской культуре представляла собой элемент контркультурности. И он заключался прежде всего в индивидуации. Во-первых, отвергнув традиционное в исполнительской культуре разделение творческого труда, бард совмещает в себе роли поэта, композитора, певца и актера. Он превращает песню в акт выражения своих лично значимых смыслов, не опосредованных цепочкой интерпретаторов. Тексты бардовской песни как совокупность знаковых систем состоят из личного ми-

роощущения бардов, слушатель — первая и последняя инстанция в их истолковании. Возникает прямое общение между бардами и слушателем, «т.е. между бардами и их аудиторией нет дистанции» [196]. Передача смыслов от автора к реципиенту непосредственна или опосредованна минимально.

Во-вторых, бардовская песня инициирует поворот искусства от героики к повседневности и от общности к личности. Как пишет Р. Шипов, «искусство от глобальных проблем переходит к проблемам личностным, к духовному миру человека, что было связано с процессами, происходившими тогда во всех сферах общества» [204]. Оно обращает внимание людей не на коллектив или единственную личность-символ, а на каждого человека, даже находящегося на самой низкой ступени в социальной иерархии. При этом в жизни такого человека, явно или неявно, прослеживаются черты системы. У Цзя-цин, исследуя советскую авторскую песню, отмечает: «хотя большинство... текстов описывает повседневную жизнь людей, их основное значение, на самом деле, порой нелегко понять. Речь идет о «подтексте» [там же] как завуалированном протесте, который явно высказать нельзя. Многослойность смыслового ряда свойственна советской авторской песне в большей мере, чем каким-либо другим жанрам искусства. Именно в советской бардовской песне возникает ролевая лирика — песни, написанные и исполняемые от лица другого. М. Анчаров («Песня об органисте, который в концерте Аллы Соленковой заполнял паузы, пока певица отдыхала», «Песня про психа из больницы имени Ганнушкина, который не отдавал санитарам свою пограничную фуражку»), А. Галич («Красный треугольник», «Истории из жизни Клима Петровича Коломийцева, кавалера многих орденов, депутата горсовета, мастера цеха, знатного человека», «Про маляров, истопника и теорию относительности» и др.), В. Высоцкий пишут и поют от первого лица, однако предъявляют слушателе-

лю мироощущение другого. Порой как свое собственное, порой — напротив, как неприемлемое для себя, однако в каждом случае — живое, прочувствованное, лично значимое.

В-третьих, бардовское движение «как «текст» поведения зафиксировало возникший в то время новый уклад жизни между людьми, их способ жизни, общения» [196]. Отсутствие дистанции между автором и лирическим героем, между автором и слушателем естественно подводило к непосредственному контакту лирического героя со слушателем. Слушатель брал в руки гитару и примерял к себе героя, становясь исполнителем и, тем самым, соавтором. Официальной культурой бардовская песня не поощрялась, а обнародование произведений некоторых авторов прямо запрещалось. Пение под гитару в дружеском кругу ощущалось как признак молодости, легкости на подъем, а также гражданской смелости, «неповиновения», контркультурности. Признаками той же позиции по отношению к господствующей культуре считались туристские походы, альпинизм и т.п. Это было реакцией на бюрократизацию общества (не только советского), возрастание значимости социального статуса и «невостребованность» личностных качеств («Туда не занесет / Ни лифт, ни вертолет, / Там не помогут важные бумаги. / Туда, мой друг, — пешком, / И только с рюкзаком, / И лишь в сопровождении отваги» — Ю. Визбор). Возникали понимание того, как мало значит отдельная личность в «большом мире», и поиск необходимой для сохранения этой личности альтернативы ему. Создание «малого», локального мира личностной значимости. Таким миром, в котором человек постоянно оказывался на грани небытия, «проверялся на прочность», были некоторые профессиональные субкультуры — моряки, геологи, полярники, альпинисты. Такой мир поэты находили в разных эпизодах истории (прежде всего, конечно, революциях и войнах). Таким же миром стали, в сущности,

походы и горы («*Отыщешь ты в горах / Победу над собой*» — Ю. Визбор).

Итак, бардовское движение создало субкультуру стихийного, непрофессионального, неорганизованного творчества, «от души» и «для души». Такого, в котором творец остается наедине с собой и с миром, оказывается Творцом с большой буквы, творя себя самого и мир вокруг себя, — впрочем, только таким и бывает истинное творчество. Для этого творец просто обязан быть асоциален, стремиться «за предел», чтобы творить смыслы, а не репродуцировать. И это доступно каждому, кто стремится: уходить за предел и искать там новые смыслы, а затем воплощать их в «нашем мире». Так бардовское движение стало родоначальником идейного, творческого эскапизма. Фантастика придала ему новое направление, перспективное в силу тенденций общественного развития. А коммунарские отряды показали, как сказку воплотить в реальность, какие для этого есть методы и приемы. Вот «три источника и три составные части» зарождавшегося ролевого движения: «методика ролевых игр, тематика и творческая традиция» (Б. Батыршин), происходящие, соответственно, от коммунарского движения, КЛФ и КСП. Они породили массовую сюжетно-ролевою игру (РИ) как акт коллективного творчества вторичного мира. Вокруг таких игр и в связи с ними сложилась в дальнейшем ролевое движение (РД), или *ролевая субкультура*, известная также как *субкультура ролеви́ков*. Безусловно, многие общественные движения приняли участие в формировании ролевой субкультуры. Историческая реконструкция обогатила его не только тематикой, но и методами создания костюмов и антуража для игр, многие из которых ролевики взяли «на вооружение». Психология и психотерапия заинтересовались ролевой игрой как способом коррекции психических состояний и закрепления позитивных личностных изменений. И это было «возвращением к ис-

токама», поскольку одним из идейных вдохновителей ролевой игры считают Я. Морено, автора концепции психодрамы и групповой психотерапии. Он использовал РИ в психотерапии, «для развития творческого потенциала человека и расширения возможностей адекватного поведения и взаимодействия с людьми» [56]. Многие коммунарские игровые технологии, восходят к психодраме и групповой психотерапии. Частично волились в состав ролевого движения индеанисты и хиппи. Не остался в стороне музыкальный андеграунд, рок и панк. Их творческие и жизненные традиции, такие как мистификация и олицетворение природных сил, ироничное восприятие и изображение действительности, традиция автостопа и приобретенного (игрового, тусовочного) имени также стали частью ролевой субкультуры. Ролевое движение при зарождении было и сейчас остается неоднородным и многообразным, как всякая творческая среда. И это необходимо для решения творческих задач, которые оно ставит перед собой. Именно такой задачей является коллективное творение вторичных миров.

Термин «вторичный мир» взят из эссе «О волшебных сказках» Дж. Р.Р. Толкина — это мир, созданный творческой фантазией человека. Первичным автор называет мир, в котором мы живем и творим. Взрыв интереса к вторичным мирам характеризует массовое сознание второй половины прошлого века. В условиях разочарований в способности человека позитивно влиять на окружающий мир, вторичные миры представляются способом создать новую реальность, реальность личностной значимости, и законы ее будет творить человек. Тенденции в мире вызывают у людей ощущение конца мира, распада цивилизации, рассуждая в терминологии А. Дж. Тойнби, что порождает соответствующие умонастроения. Научная фантастика (science fiction) представляет собой, в данном контексте, тенденцию футуризма. Она строит вероятностные модели будуще-

го в избранном направлении развития: технизации и кибернетизации пространства Земли, освоения космических внеземных пространств, создания и развития виртуального пространства. Будущего, в котором люди, по словам Толкина, «свою свободу используют в основном для того, чтобы играть в осточертевшие механические игрушки, заставляя их двигаться все быстрее и быстрее» [79]. Тенденцию архаизма иллюстрирует популярная историческая романистика, строящая вероятностные модели прошлого: почему развитие пошло этим путем, кто и как пытался повернуть его в другое русло, почему это не удалось, а что бы было, если бы удалось. Стремление отыскать источник мужества перед лицом пугающего настоящего и будущего ведет в прошлое, к примерам и опыту великих предков. Фэнтези в данной системе реализует идею отрешения. Эскапизма, «не отражающего... опыта взрослого человека в познании мира...», изображения мира, не соответствующего «основным характеристикам реальности (Punch, 16 ноября 1966)» [166]. Термин «эскапизм» («эскейпизм»), происходящий от английского «escape», означает стремление человека уйти от действительности. В англо-русском словаре [10, с. 243] толкование «уход от действительности» приводится как переносное значение. В качестве первых двух прямых значений, т.е. наиболее часто употребляемых, даны: «1) бегство, побег; 2) избавление, спасение». В XX веке понятие «эскапизм» употребляется с негативным оттенком. Как в науке (литературоведение, психология), так и в публицистике и в обыденном общественном мнении эскапизмом считается трусливое желание убежать от реальности, вместо того чтобы ее изменить или принять такой, какая она есть. Критерии реальности мира при этом весьма размыты: от уровня научно-технического прогресса до принятия персонажами ценностей общества, в котором они живут. Так, роман Э. Хемингуэя «Прощай, оружие!» отнесен к эскапистской литерату-

ре. Масса критики, подобной цитированному отрывку из журнала «Punch», обрушивается на «литературу эскапизма». Досталось и «эскапистским субкультурам» — от хиппи до ролевиков, или, как их чаще называли, «толкинистов». Солидные издания обвиняли их в инфантилизме, социальной безответственности, нежелании адаптироваться к окружающей их жизни. «Желтая пресса» объединяла их с сатанистами, сектантами, адептами экзотических культов. Пресловутое «общественное мнение», формируемое той же прессой, считало чем-то вроде тоталитарной секты, что еще страшнее алкоголиков и наркоманов — наиболее часто встречаемых в то время носителей пассивного эскапизма. Ни обыватели, ни журналисты еще не знают, что эскапизм может выражаться в «уходе» не только в скит или в книгу, но и в работу, карьеру, спорт, моду, секс, искусство... Куда угодно, если человек использует свою деятельность в качестве компенсации неразрешенных личных проблем. А распространение компьютерных игр тогда только начиналось...

Вспоминая мифы о «врагах народа», «охоту на ведьм» и другие примеры из истории, мы видим, что доминирующая культура в лице властных и информационных структур общества никогда не чуждалась эскапизма. К. Маркс, называя религию «опиумом народа» [154], подчеркивает ее функции компенсации, утешения, умиротворения, т.е. узнает и обличает в ней санкционированную господствующей культурой форму эскапизма. Но и воплощенная последователями марксизма культура «без Бога» не стала культурой «без религии». Дело в другом — ролевики, как в свое время и хиппи, воплощали *контркультурную форму эскапизма*, несанкционированную, немассовую. За что и имели о себе «общественное мнение», которым порой возмущались, чаще грустно улыбались, но, в принципе, гордились им и принимали как должное. Как признание своей альтернативности массовой культу-

ре. В стихотворении М. Авдониной «Девочке, покупающей “Властелина Колец” с книжного лотка» выражено это отношение (см. приложения). Лирический герой пытается отговорить девочку от покупки книги, разъясняя ей подробно возможные последствия прочтения. С точки зрения среднего читателя «Анжелики» и «Бурды»¹, отнюдь не чуждого эскапизма (описанного, например, Т. Шаовым), «на трезвый и простой житейский взгляд», увлечение вторичным миром выглядит как «блажь и бред». Герой намеренно рисует перспективу в самых нелицеприятных выражениях, услышанных от посторонних: «ты будешь имя странное носить», «полюбишь толкиниста-дурака», «а замуж выйдешь — ох, как нелегко жить паре толкинистов-дураков», и т.п. Он осознает свое место в массовой культуре и принимает его, потому что не принимает саму эту культуру. *«И это все: презренье и смешки, / Прилипшие навечно ярлыки — / Мол, эскейпист, а по-простому — псих — / За звездный свет и за волшебный стих, / За мир, похожий на обрывок сна, — / Не слишком ли высокая цена?»* Герой стихотворения дал себе ответ на этот вопрос, выбрал свою позицию в жизни. И это позиция эскапизма — но с положительной этической характеристикой.

Сам Толкин в эссе «О волшебных сказках» замечал, что «критики пользуются неверным значением слова «эскейпизм», с презрением говоря о нем. Больше того, они путают, и не всегда искренне, такие понятия, как «бегство пленника из темницы» и «бегство дезертира с поля боя» [79]. Если критики к «реальности» относят внешнюю технизированную оболочку мира, из которой стремительно вырождается дух, — то из такой реальности бежать просто необходимо. Более того, Толкин полагал, что творения человеческой фантазии, воплощенные результаты духовных исканий не только отражают

¹ Burda modern — популярный модный журнал.

известную нам реальность, но в каком-то смысле воздействуют на нее. Поэтому творение гармоничных вторичных миров — естественный способ улучшения, гармонизации нашего мира. «Я не думаю, что вообще кто-нибудь из нас понимает силу великих легенд... Но материя мифов — взрывчатое вещество: то тлеет едва, согревая душу ровным, спокойным теплом; а то вдруг, получив некий импульс, взрывается, сокрушая порядок даже в реальном мире», — написал он в своей неоконченной повести «Записки клуба “Мнение”» [166]. Думаю, ясно, почему именно Толкин стал знаменем «деятельного эскапизма» в России.

Точкой отсчета ролевого движения считаются первые «Хоббитские Игрища», проведенные летом 1990 года на реке Мане в Красноярском крае по сюжету романа «Властелин Колец» Дж. Р.Р. Толкина, под эгидой Красноярского КЛФ «Вечные паруса». Главными организаторами (мастерами) стали М. и Е. Гончарук, А. Алехин, И. Владимирцева. Количество участников — немногим более сотни (127 по сведениям А. Немировой, 135, по сведениям Е. Кинн). Примечательный факт, замеченный А. Макаровым: Красноярск, ставший «исторической родиной толкинизма», — в значении воссоздания вторичного мира Толкина в игре, вошедшем в широкое употребление, — был основан в месте, называемом ранее Тюлькина земляца. А фамилия Tolkien происходит от немецкого слова Тюлькин (Тюлькиен) и означает «безрассудно храбрый» [152]. Является ли это совпадение случайным, или представляет собой пример спонтанного воздействия общего смыслового поля — дискуссионный вопрос, требующий специального исследования. А момент оформления движения во времени совершенно естественен. Коммунистическая идеология была дискредитирована попытками ее массового воплощения. Идеология «общества потребления» взамен не годилась, так как не содержала обращения к духу. Религиозные доктрины,

напротив, не опирались на окружающую реальность, ставя свои цели вовне по отношению к ней. Кроме того, все названные идеологические конструкции были феноменами массового сознания, и в данном качестве не могли быть приняты большей частью интеллигенции. Идеи Толкина же были противны массовому сознанию и массовому осуществлению, они были апофеозом индивидуации духа. Осуждение Толкином современной ему демократии, в частности, имело своей причиной избегание личной ответственности за политические решения, — а это своего рода эскапизм. *«Если б мы могли вернуться к именам собственным, как бы это пошло на пользу! — писал он в письме к сыну Кристоферу. — Правительство — абстрактное существование, означающее искусство и сам процесс управления... Если бы люди взяли привычку говорить: “Совет короля Георга, Уинстон и его банда”, — как бы это прояснило мысли и приостановило жуткую лавину, увлекающую нас в Кто-то-кратию»* [87, с. 22].

До середины девяностых годов прошлого века слова «ролевик» и «толкинист» воспринимались как синонимы. Сторонний взгляд их не различал. Внутри субкультуры ролевиком назывался игрок, утвержденный мастерами на роль именного персонажа (из описанных в первоисточнике), в отличие от контекстного, придуманного самими создателями игры [158]. Несмотря на то, что к концу этого периода прочтение Толкина уже не было «пропуском в игру», а тем более — в околоигровую субкультуру. Как писал К. Асмолов в 1997 году, «большинство новых представителей этого движения, для которого название «толкинизм» можно применять уже чисто условно, приближаются по своему умственному развитию к американским тинэйджерам, испытывая на себе все прелести массовой культуры... Число людей, знающих Толкина не понаслышке, в их среде угрожающе мало» [101]. Однако бытует мнение, что «толкиновская реальность... гораздо об-

ширнее текста, многие ее аспекты остаются за рамками повествования... Это означает, что, поскольку текст и мир Толкина не тождественны... то и погружение в этот мир возможно минуя собственно текст Толкина» [87, с. 51]. В переводах, а тем более в субкультурных интерпретациях Толкин был значительно адаптирован к русскому менталитету. Сюжет, в котором путь начинается как приключение для Бильбо Бэггинса, а завершается как долг для его племянника Фродо, как квест [10, с. 588], решающий судьбу мира, оказался созвучен нравственному поиску позднесоветской и постсоветской интеллигенции. Под интеллигенцией, в данном случае, мы понимаем не *«социальный слой профессиональных работников умственного труда»* [11, с. 149], а Кагановских *«образованных людей с большой совестью»* [125], возможно, самостоятельным чтением и размышлением получивших свое образование и сформировавших свое мировоззрение. «Еще точнее, — говорит о них А. Немирова, — это по преимуществу люди, для которых одним из существенных компонентов бытия является чтение книг» [158]. Пушкинское «Сказка — ложь, да в ней намек» обернулось для них новым прозрением: «Мир Игры — ненастоящий, но переживания-то в нем настоящие!» Выбор, сделанный в игре, проецировался на личный жизненный выбор. Победы, одержанные в игре, соотносились с происходящим в быту и политике. Полемика о необходимости и возможности моделирования в игре победы темных сил была ожесточенной, поскольку воспринималась не иначе, как способ конструирования реальности.

Как справедливо заметил М. Хукер, «Толкин стал символом иной, запредельной жизни, вход в которую был открыт не каждому» [87, с. 44]. И чем монолитнее общность противостояла «всем остальным» как «мы суть, и мы делаем нечто иное», тем более дифференцировалось сообщество внутри. Первый период метко охарактеризован Л. Бочаровой как «античность РД»:

«время, когда между игроком и текстом почти нет зазора, когда игра совпадает с чтением или воспоминанием... Когда три человека на кухне, склонясь над плохой ксерокопией карты Средиземья, ощущали себя подлинными Хранителями... Время благой простоты, отсутствия мастеров, правил, боевки и экономики, время, когда боги были близко (профессор и его тома)... общность узка и избранны...» [114]. «Античность» — предыстория ролевого движения, когда микрокосм и макрокосм были слиты внутри одного человека. Игра была естественным состоянием, каждый носил ее в себе, и в противостоянии не было потребности. В 1991–1993 годах появилось много новых людей, привлеченных ролевым проектом. Этот период Л. Бочарова сравнивает с «ранним Средневековьем», наступившим в результате «варваризации античной среды». Доминирующим текстом остается Толкин, который «толковался, читался в любых изданиях, пересказывался (для раннего средневековья характерна недоступность текстов и безграмотность — в нашем случае это не владение английским языком)» [114]. В это время РД и толкинстика еще синонимичны. Ролевые игры открывают новый мир, и молодежь радуется и гордится способностью инобытия («Ты не Коля и не Вася, / все равно, в каком ты классе — / Принимаешь ты участие / в бытии совсем другом»). Литературное творчество этого времени тематизируется героикой и лирикой: «жизня эльфов» и воинов в форме «легенд» и «воспоминаний», «примитивные, но чистые героические песни» [там же]. Легенда сочиняется в ходе подготовки к игре: в ней играющий представляет самому себе и другим своего будущего персонажа. Кроме имени, возраста, рода занятий легенда содержит, как правило, сведения о происхождении персонажа (генеалогии и месте рождения) и его биографии (основных жизненных событиях, происходивших с ним до момента, с которого начинается игра, об эмоциях и чувствах, вызванных этими со-

бытиями и определивших его нынешнее состояние души) [202, с. 5]. Если игра складывалась удачно и персонаж проживал интересную жизнь в мире игры, легенда органично переходила в жанр воспоминаний.

Но если игровая легенда может избежать письменного изложения, остаться лишь в голове игрока канвой для будущих переживаний, то с воспоминаниями так происходит намного реже. Впечатления от пережитого в мире игры сильны и своеобразны, и поделиться ими с миром ощущается настоящей необходимостью. По количеству и качеству игровых мемуаров можно судить, насколько вообще удалось творение игрового мира, была ли она — альтернативная реальность, вовлекающая в свою орбиту мысли, чувства, ощущения и переживания играющего. Создание песен, стихов, прозы по мотивам прошедших игр оценивается самими деятелями РД как созидание «культуры» и ставится в один ряд с созданием игр [136]. Повествование в мемуарах ведется от имени персонажа, игровая реальность в воспоминаниях описывается языком персонажа, с присущими ему стилевыми особенностями (расовыми, сословными и т.п.), как увиденная его глазами. Рассказ об эпохальных, значимых для игрового мира событиях перемежается описаниями быта, событиями частной жизни персонажа и личными размышлениями. Описания быта при этом принадлежат игровому миру, способы его моделирования или имитации в произведениях лишь угадываются. При всех стилевых различиях «Дневник некоего орка» (Фарит Ахметжанов, «ХИ») и «Дневник архангела Гавриила» (Лариса Бочарова, «Завоевание Рая») — произведения одного жанра не только по названию. Игровые мемуары позволяют не только поделиться впечатлениями об игре, «дожить» и проанализировать жизненный путь своего персонажа, но и сделать то и другое в художественной форме. Они продлевают существование игрового мира, углубляют и расширяют этот мир до бесконечности.

Каждый из пяти томов эпопеи Толкина содержит стихи, художественные переводы которых известны во многих вариантах. Самые популярные переводы стихов были положены на музыку разными авторами, и возникли «песни Средиземья». Собственные впечатления и переживания читатели тоже выражали в стихах и песнях. Сборник таких песен под названием «Алая Книга Западного Крома» был записан в 1992 году в Уфе А. Алликасом, Е. Яхиной (Сорокиной), А. Мичуриным и Г. Валявиным. Альбом отличается выдержанной этнично-сказочной стилистикой музыкального оформления; в содержании текстов песен преобладают мотивы дороги, уводящей в неведомую даль, и сказочных существ, встречаемых на пути. Складывается образ Дороги между мирами. Многие выражали это в своих стихах, написанных по мотивам Средиземья. Одной из самых сложных, но популярных тем было мироощущение эльфов: тоска по Заокраинным Землям, откуда эльфы пришли в Средиземье, печаль о смертной участи и увядании земли, которую они полюбили; ненависть к Черному Врагу и его пособникам, изуродовавшим мир, и решимость сражаться с ним до победы. В этом эльфы были солидарны с людьми, что и служило основой для их союза, и требовалось недюжинное мастерство в передаче оттенков чувств эльфов и людей. Далекое не всегда это удавалось, чаще требовались прямые указания в тексте на «этническую принадлежность», места жительства и другие реалии игрового мира. Однако культура эльфов стала предметом не только научного анализа толкинистики как литературоведческой и философской дисциплины, но и поэтического осмысления, и культурной инсценировки по канону, описанному Л.Г. Иониным [31, с. 194–196]. Не были обойдены вниманием темы любви, дружеской привязанности, прощания перед битвой, предчувствия гибели и мужества перед лицом ее. Огромную популярность в ролевой среде снискали песни Л. Бочаровой, Л. Денисюк-Подисто-

вой, Т. Ковбусь, В. Карасева, Е. Ливановой, стихи Э.Р. Транка, Л. Лобарева, И. Шубиной. Тексты некоторых песен приведены в приложениях (с. 142–146).

Живость и непосредственность связи сказки с жизнью, лишь скрытая призрачностью, — одна из главных тем в стихах и песнях. «Основной ролевой типаж этого времени — поэт (человек эмоций)» [114]. Основное мероприятие на ролевых фестивалях — турнир мёнстрелей. Возникает первое разделение труда — кто воюет, кто поет, кто рукодельничает, кто «умничает». «Но разделение это весьма условно: мир еще един, и все стремятся заниматься всем... В каждом городе есть несколько лидеров, а у лидеров — зависимые от них люди (система феодалов)» [там же]. Другие деятели РД также характеризуют систему игротворчества того времени как «феодальную». Авторитет лидеров-ветеранов движения «был высок, практически непререкаем, вновь приходящие новички смотрели им в рот и верили, как богу. На тех, кто пользовался доверием вождя в силу вне- и доигровых причин (родство, школьная дружба и т.п.) также ложился отблеск благодати. Всем остальным доставался статус младших... Игр было мало... главным событием была «Всесоюзка», и на нее стремились отчаянно, изо всех сил. Ежели по раскладке выпадало играть, скажем, Нуменор — все хошь-нехошь превращались в нуменорцев...» [158, с. 24]. Творческий кризис 1994 года оценивался участниками РД как «крушение «феодальной» системы делания и проведения игр» [158, с. 24].

С этого времени начинается дифференциация. По территориальному признаку «всесоюзные» игровые проекты уступают первенство региональным, чему способствует установление границ между республиками СНГ и рост цен на билеты всех видов транспорта. Резко возросло число игроков. Если всесоюзная ХИ-91 собрала около 300 человек, то региональная игра под Харьковом в 1997 г. — почти 500. Естественно, переход на

массовый уровень сопровождался определенным понижением уровня отыгрыша и небрежностью в подготовке [158]. С другой стороны, основная масса пришедших в ролевое сообщество в этот период характеризуется высоким уровнем самоорганизации и познавательной активности, научным складом мышления, высоким деловым и творческим потенциалом. Это так называемые «дети бюджетников», уникальное, свойственное только постсоветским республикам явление [145]. Направив свою не востребовавшую «официальной культурой» энергию на создание альтернативной культуры, они привнесли туда свои творческие и деловые качества, и неопытность массы была компенсирована. Повысилось качество костюмов и оружия, уровень отыгрыша. Часть этих игроков занялась ролевыми играми настолько серьезно, что игра стала их основной деятельностью. Работа, не приносящая удовлетворения, перестала приносить и доход (участились задержки зарплаты), и они пошли по пути десоциализации. Оставив работу и учебу в вузе, начали зарабатывать неквалифицированным трудом, считая главным для себя подготовку и участие в играх, и достигли в них «звездного» статуса. Костюмы и оружие изготавливались каждым игроком самостоятельно либо бесплатно для друзей. Наибольших расходов требовали поездки на межрегиональные игры, и для их минимизации эти люди обратились к практикам автостопа. Впоследствии многие из них освоили специальности, позволяющие установить гибкий рабочий график (дизайнеры, журналисты) и уделять играм как хобби достаточно внимания без ущерба для работы. Другие, поиграв в школьные и студенческие годы, с получением диплома вернулись к семье, карьере и т.п., и ролевые игры как хобби поставили в своей ценностной шкале ниже [145].

Конвенты как «фестивали ролевой культуры» также рассчитываются на региональную аудиторию (Сибкон в Томске, Зиланткон в Казани, Веркон в Екате-

ринбурге). В каждом городе формируются клубы, лиги, унии, ордена и прочие командные образования, в больших городах по несколько. Сохраняется принцип, по которому клуб представляет на игру команду (государство/город/иную административно-боевую единицу), но появляются возможности индивидуальной игры (заявки на роли). Происходит постепенное размежевание между сторонниками разных форм проявления игрового начала. «Файтеры», любители военно-спортивных игр и турниров, которых интересует агональный аспект, выделяются в клубы исторического и ролевого фехтования. Желаящие «испытать жребий» и воспользоваться милостью судьбы или обойти ее немилостью группируются вокруг словесных игр системы D&D/AD&D и авторских разработок на их основе. Сторонники костюмированного «аутентичного отыгрыша» сближаются с историческими реконструкторами. Они продолжают участвовать в играх исторической тематики, но сфера их основного интереса удаляется от собственно игры. «Игра-головокружение», или «игра измененного сознания» (Л. Бочарова) остается уделом элитарных проектов. Они тоже различны, от наиболее известного «Перекрестка» Е. Ливановой до «Святого Грааля» О. Сычева и Б. Лазеева, который уже не столько игра, сколько психологический тренинг глубокого погружения. Относительно успешными попытками «игры измененного сознания» были проекты самой Л. Бочаровой — «Завоевание Рая», «Готика», «Ангельские войны», «Сильмариллион-экстрим». Однако удавались они в «элитарных масштабах», для нескольких десятков из нескольких сотен игроков [199].

Движение ориентировалось во внешний мир, «демонстрируя себя социуму, который продолжает заниматься политикой и финансами» [114]. Но, заявляя о своей перспективности и социальной востребованности, оно должно было предъявлять СМИ социально успешных представителей. Пресса же замечала в пер-

вую очередь тех, кто «выделялся внешностью», расхаживая в игровых «прикидах» не только в местах «тусовок», но и по городским улицам, учебным заведениям, трамваям и метро. Отчасти это было продиктовано подростковым стремлением «выделиться из толпы», отчасти — желанием поделиться с миром своим ощущением инобытия и превосходства «сказочной реальности» над «реальностью будней». Те, кто «застрял» в «античности РД», не регламентировавшей игру ни временем, ни местом, кто оставлял одну из своих субличностей там навсегда и не скрывал этого, в условиях «плюрализма» господствующей культуры и «свободы самовыражения» стали заметны. Они создавали впечатление о себе как «нездешних жителей», чуждых «этому миру», подменявших «первичную реальность» «вторичной», и заслужили ироническое прозвище «дивных». В самых тяжелых случаях «дивность» представляла собой девиацию игры-головокружения, «игры измененного сознания», попытку остаться как можно дольше в состоянии «отмены окружающей действительности» сродни алкоголю и наркотику [36, с. 81–83]. Такой подход к реальности был маргинальным даже в рамках ролевой субкультуры, но описывался СМИ чаще других, поскольку представлял собой сенсацию. И когда именно он стал связываться в представлениях обывателя с субкультурой в целом, ролевое движение занялось искоренением этого явления, вредного для социального имиджа. Попытки действительного погружения в социокультурный контекст стали восприниматься с опаской, как аномалия. Появилась тенденция к упрощению игры.

Тематика игр сильно расширяется, в ней преобладает Средневековье, как историческое («Осада Монсегюра», «Робин Гуд», крестовые походы («Завоевание Рая»)), так и абстрактно-фэнтэзийное (А. Сапковский, Г. Кук, М. Стюарт, и т.д.). Складывается система игровой магии — точнее, ряд систем, так и не сложив-

шихся в одну. Поэт как основной ролевой типаж уступает место Герою и Магу, людям действия и знания. Центральным мероприятием конвентов становятся балы, самовыражение принимает хореографичные, ритуализированные формы. В этот период на играх впервые появляется тема христианской мифологии («Апокриф», 1996). Толкинистика из «общественного движения» возвращается в статус литературоведческой дисциплины. «Богословы спорят по поводу “мест из блаженного Августина”, но эти места так тонки и далеки от народа, что народ не догадывается об их наличии. Но богословов уважает (за ум и образованность)» [114]. Игровые технологии этого времени громоздки и малоэффективны. Основная система — хит, чип и эрг (единица жизни, единица достатка и единица силы). Чтобы приблизить игру к реальности, в ней моделируются все области действительности, вплоть до демографии, через систему очков. Однако обсуждаются не только способы адекватного моделирования. Спорной признается сама его необходимость [195, 197]. Появляется ролевая пресса в виде регулярных журналов («Талисман», «Палантир», «Мое королевство») и литературных альманахов («Конец эпохи), сетевые конференции (в сети FIDO). Основные формы ролевой литературы укрупняются, от хроник и баллад до романа и мюзикла. Н. Перумов, Н. Васильева и Н. Некрасова, О. Брилева создают свои эпопеи как апофеоз коллективного субкультурного творчества. Чем больше в произведении «отсебятины», частных представлений о мире, который считается общим достоянием, тем менее оно популярно. По-настоящему уважаем лишь автор, сумевший выразить «видение мира», адекватное общим представлениям. Та же тенденция наблюдается в литературно-музыкальном творчестве: появляются крупные сценические формы, такие, как работы рок-ордена «Тампль». Из ролевого движения вырастают талантливые артисты и выходят на профессиональную сце-

ну, как Хелависа (Наталья О'Шей) с группой «Мельница», А. Ширяева, А. Ширяев, талантливые прозаики и поэты. Относительно новые, нетрадиционные арт-практики (например, боди-арт, артистическое фехтование) получают в РД толчок к развитию. Движение становится объектом научного осмысления (преимущественно в педагогике, психологии, социологии). Попытки превратить его в политическую силу [187] не находят отклика у большинства (даже у деятелей «активного большинства», обычно выступающих организаторами). Социализация мыслится, в первую очередь, на уровне использования в образовании и политике игровых технологий.

Ироническое восприятие действительности всегда было частью игровой субкультуры. Вначале оно соседствовало с героическим и оттеняло его, уже среди сочинений 1991–1992 гг. встречается множество пародических произведений. Ироническому осмыслению подвергается возможность духовного перерождения не только «от низшего к высшему», но и наоборот. Да, и такая возможность, к сожалению, существует, и когда она реализуется — результат тоже субъективно воспринимается как благо (см. приложение). Песня «Эльфийский бастион» Л. Бочаровой (г. Екатеринбург) написана на известный мотив Б. Окуджавы и повествует о последней битве Войны Кольца у ворот Мораннон: *«Сюда, где ночь и мгла, / судьба нас завела, / И тень от вражеских ворот раскинула крыла. / <...> Нас ждет огонь смертельный, / Но все ж бессилён он. / Держись, мой друг, пока не пал последний / Крылатый наш эльфийский бастион!»* В новой песне сохранена окуджавская пронзительная грусть, обреченная гордость, решимость и вера в победу, без которой даже сбереженная жизнь не имеет смысла. Переживания в мире игры накладываются на ранее усвоенный эмоциональный опыт, что усиливает эффект катарсиса. *«Ваше благородие, госпожа Владычица — / Для кого заступ-*

ница, для кого — обидчица...» — эта песня гнома Гимли, также написанная на известный мотив Б. Окуджавы коллективом тюменских авторов, является таким же обращением к собственной судьбе, как и оригинал. Значительная часть ролевых песен написана на уже известные мотивы. Это отчасти снижает их эстетическую ценность и дает основания критикам обвинять ролевое творчество во вторичности [146]. Но, кроме личностного самовыражения, произведения ролевого творчества решали другие, вполне определенные задачи. Они использовались как средство погружения в мир игры и как средство сплочения игрового коллектива (команды), для чего обязаны были быть популярными. Знакомые мелодии позволяли не только быстро запоминать песни и петь хором, сближая поющих эмоционально, но и вызывали, посредством определенных ассоциаций, нужное настроение. Они приближали незнакомый, чужой мир, помогая найти в нем нечто близкое и знакомое — и с другой стороны, сохраняли между мирами дистанцию, препятствовали полному погружению в чужой, но уже знакомый мир посредством иронии.

Ряд песен ролевой субкультуры представляет собой краткие переложения сюжетов книг, сделанные с точки зрения автора или персонажа. Родоначальники этой традиции в РД — уфимские толкинисты Е. Сорокина и А. Алликас, сочинившие «Песню хоббитов о том, как все было на самом деле» на мотив В. Берковского «На далекой Амазонке...». Ими применен прием трагедии — героическая сага, каковой, по сути, является «Властелин Колец», изложена предельно просторечно: ведь хоббиты никогда не изъяснялись высоким слогом. «*Девять витязей бесстрашных отправляют на тот свет*» — высказывание вполне в хоббитском духе. А «*на высокой белой башне матерится Саруман*», в то время как «мы штурмуем» его крепость — логичное предположение. Паразитическое, неблагоприятное отношение к миру того, кто некогда был одним

из Мудрых, допускает обценную лексику. Позже появились «Нольдорская плясовая» по «Сильмариллиону» Дж. Толкина, «Песнь о девице Цирилле...» по «Ведьмаку» А. Сапковского, и другие. Но «Песня хоббитов...» сохраняет за собой статус канона жанра.

По осознанию степени ироничности песни условно подразделяют на «переделки» и «извраты». Эти обиходные определения, принятые в субкультурной среде, отражают комплекс эмоционально-чувственного отношения интерпретаторов к обоим первоисточникам — сюжетному и музыкальному. Первые порой примитивны, но наполнены лиризмом и трагизмом (цитированный «Эльфийский бастион», назгульская «Красное на черном» на мотив К. Кинчева, «Прощание в Раздоле» на мотив А. Киреева, и т.д.), даже несколько гипертрофированным, что роднит переживания персонажа с театральной игрой. Вторые ироничны предельно, отрицая самую возможность серьезного отношения к описываемым лицам и событиям, так, что оно создается не благодаря выразительным средствам, а вопреки им. Сюжетный оригинал при помощи музыкального «извращения» до неузнаваемости, — но все же узнавался, — и демонстрировал, как правило, оборотную сторону личности персонажа. Так, «Песня Саурана о проблеме лошадей» А. Курганова (г. Тюмень) по сюжету лежит «за кадром» толкиновской эпопеи. В ней рассказана история создания Саураном летающих тварей, верхом на которых назгулы появляются в последней битве Войны Кольца. Песня написана на мотив детской «Песенки про жука» А. Кириллова (тюменского автора-исполнителя из КСП). Замыслы и действия Черного Властелина и самых ужасных его слуг передаются нарочито детским языком и низводятся до уровня детской игры: *«В виде стаи мокрых кур приползали Девять¹, / И сказали они: «Надо что-то делать, / Чтобы больше не*

¹ Девятка назгулов, см. «Властелин колец».

топил верховую лошадь / Забияка Глорфиндейл, злой и нехороший!» Глорфиндейл — Перворожденный эльф, один из предводителей светлых сил, и речи назгулов пародируют ход мысли непослушных детей, которым строгий взрослый помешал сотворить пакость. Предводители мирового Зла, тем и ужасные, что мысли и чувства их непостижимы для смертных, — неизвестно вообще, есть ли у них чувства, — начисто лишаются романтического ореола. Их страдания (гипотетические, если они вообще способны страдать) представляются результатом их собственной глупости — глупости детей, играющих с огнем: *«Весь компот я птенцу выливаю в чашку, / Чтобы он поскорей вырос в коняшку»*. Автор одним приемом достигает двух целей: придает злодеям «очеловеченный» облик, наделяя их простыми человеческими чувствами, и лишает их человеческого сочувствия — но не сострадания.

«Воспитательная беседа волшебника Гэндальфа с хоббитом-несмышленишем...» (см. приложения), написанная В. Ермаковой (г. Тюмень) на мотив В. Высоцкого («Гэндальф, гляди, какие гоблины...») — пример ознакомления средствами песни с миром игры и одновременно снятия игрового напряжения. Для примера взят не просто хоббит, а именно несмышлениш, образец трезвого обыденного взгляда на мир, незнакомый с чем-либо, кроме своего непосредственного окружения. С его точки зрения, назгулы, умертвия, Смеагорл и другие существа, вселяющие ужас, выглядят комично, и волшебнику приходится постоянно одергивать своего подопечного, разъясняя ему опасность. С другой стороны, песенка настраивает на игру, напоминая, что игровые условности, порой комично отмоделированные («Гэндальф, гляди, какая куколка — / вон, ворох тряпок на коне»), в мире игры представляют реальную опасность («Ну ты, кретин, не трогай назгула! / Получишь порчу, идиот...»). Непосредственность обывателя, высмеянная В. Высоцким в оригина-

ле, «простота хуже воровства», предупреждает слушателя об опасности вульгаризации игрового мира, которая нередко происходила и воспринималась играющими очень болезненно. Благодаря удачному подбору комплекса выразительных средств произведение малой формы решает немалый комплекс задач, утилитарных и неутилитарных.

Несмотря на использование приемов классической пародии, «переделки» и «извраты» не следует однозначно причислять к пародийным произведениям. Хотя близость между ними очевидна. Однако первоисточники, в данном случае, не являются целью подражания — скорее средством создания определенного настроения автору, а затем и слушателям, средством пробуждения определенных ассоциативных связей. «Переделки» и «извраты» ролевой субкультуры имели, в большинстве своем, утилитарное назначение, использовались как средства: для ознакомления с миром игры, для погружения, для сплочения команды, для популяризации тех или иных идей. Но на определенном этапе развития субкультуры (Л. Бочарова сравнивает его с Возрождением) ирония становится ведущим способом миропонимания. «Основной типаж Возрождения — площадной фигляр. На играх приветствуются менестрели-стебщики, комики, характерные роли. «Защиту имени» на Зилантконе (ток-шоу, сезон 1996–1997) выигрывают шут-менестрель и монах-пропойца... Идет процесс обмирщения прежних святынь... народные интересы раздаются вширь и вниз. Альтруисты, энтузиасты, и фанатики становятся смешны. Параллельно с этим ролевое движение тоскует по временам ушедших Героев — по Крестносцам и Паладинам («Завоевание рая», Макарена 1999 года «Львы Нормандии»), Прекрасным Дамам, Рыцарям Круглого Стола... Складывается символическая (мистериальная) школа ролевой игры. Для того чтобы продолжать исповедовать высокие образцы, она пользует

ется системой масок (символов). «Пространство смерти» на играх становится игровым» [114].

Главной из осознаваемых ценностей в ролевой субкультуре является пребывание в мире игры, «погружение в Другое». «Человек знающий» тоскует по состоянию «человека чувствующего». Ничто он не оплакивает так, как свой нынешний цинизм» [114]. Стихи и песни служат средством связи с миром игры, средством возвращения в этот мир, стоит лишь вызвать его в памяти, а также средством игрового общения. Однако обращение к анализу содержания стихотворных текстов, к анализу их выразительных средств показывает иные приоритеты. Погружение в мир игры, познание этого мира и пребывание в нем являются инструментальными ценностями. При помощи их происходит познание законов духовного бытия человека, приобретение духовного опыта, расстановка жизненных приоритетов. Самоцельным становится поиск новых смыслов и обновление «старых», вложенных ранее («*До после возвращения, / До следующей игры*»). Игра признается далеко не единственным способом «погружения в Другое». Более того — становится очевидной вульгаризация вторичного мира в игре, бессилие «построить сказку» таким способом [153], и это главная из причин «всеобщей иронизации». Однако пародические произведения популярны не только потому, что восприятие сюжета в них психологически облегчено. Сознательный отказ от патетики в изображении трагического и героического является следствием «гуманистического поворота», обращения человека вовнутрь себя без страха, ибо смех снимает страх.

Идет активный процесс разделения труда, аналогичный созданию цехов. Игровое оружие и аксессуары к костюмам появляются в продаже и изготавливаются на заказ. Печатная продукция, — журналы, фэнзины, сборники песен, — видео- и аудиопродукция пользуется высоким спросом, ширится «околоигровой бизнес». Но

ассортимент продукции слишком сложен, разнообразен и относительно невелик по общему объему для освоения массовой индустрией. Мастера-ремесленники и их корпорации остаются внутри ролевой субкультуры, что укрепляет в ней трудовую этику. Создается и ширится информационное пространство, каждая мастерская группа и многие клубы имеют собственные интернет-странички. Мастера игр не стесняются получать «зарплату» из игровых взносов и осознают себя как «работники» [114]. Размер игровых взносов возрастает с 1–3 долларов в середине 90-х до 15–20 к середине 2000-х [155], чему соответствует рост уровня сервиса на полигоне. Мастера крупных игр все чаще предоставляют транспорт от станции до полигона, организуют централизованный завоз продуктов. Появляется институт «полигонной команды» — это рабочая группа, обеспечивающая пожарную, санитарную и экологическую безопасность полигона, независимо от конструкций игрового мира. На полигоне имеются аптечки, вплоть до реанимационных, неиграющие доктора, дежурный транспорт на аварийный случай, служба безопасности для разрешения возможных конфликтов. В службе безопасности нередки профессиональные работники милиции и других спецслужб. В 2004 году освоена система страхования от несчастных случаев на РИ («Хоббитские Игрища-04») [155]. Одной из рабочих экономических схем становится «конвертирование игровой валюты в неигровую», при которой игрок меняет свои рубли РФ на игровые деньги, с обязательным обменом после игры обратно на рубли. Таким образом, нарушается принцип замкнутости игрового мира, происходит сближение его с «реальным» на основе потребительских технологий. За игровые деньги на полигоне можно получить качественные услуги (питание в кабаке, торговля и т.д.), их наличие у персонажа всегда выступало признаком его востребованности. Успех игрока на полигоне находился в прямой зависимости от того, какого пер-

сонажа он создал. То, что игровая валюта не только (и не в первую очередь) зарабатывается делами, значимыми в игровом мире, но и покупается за рубли, есть безусловный признак потребительских стратегий. Ролевой костюм у большинства играющих продолжает совершенствоваться и приближается к реконструкции. Хотя многие детали, существенные для реконструкторов, ролевики отвергают из-за крайнего неудобства (ручные швы, аутентичные застёжки-завязки и др.). Деревянное оружие окончательно исчезло, будучи вытесненным текстолитовым и дюралевым. Отмечается тенденция к превращению ролевых игр в элемент досуговой индустрии, наряду с тремя основными ролевыми типажам (по Л. Бочаровой, «Певец (пейзанин), Рыцарь и Маг, — человек природный, человек урбанизированный и человек inferнальный, — или — человек чувствующий, человек действующий и человек знающий» [114]) появляется четвертый: «человек потребляющий» [155]. Но внутри движения ощущается сопротивление этой тенденции [199].

С. Толмачев связывает изменение тенденций в ролевом движении с изменением ведущих соционических типов, выражающих его сущность на каждый момент. Проведя ряд социологических исследований в нескольких городах Сибири, взяв за основание типологию Д. Кейрси, С. Толмачев объясняет вариации ведущих норм и ценностей ролевой субкультуры сменяемостью психологических характеристик большинства их носителей [188]. Д. Кейрси, по словам С. Толмачева, выделены и описаны категории более крупные и емкие, чем психологические портреты А. Аугустиновичуте. Он назвал их четырьмя типами темперамента, обращая особое внимание на их устойчивость, долгосрочность и наследуемость. Опираясь на древнегреческую мифологию, Кейрси дал имена олимпийских богов: интуитивно-мыслительный — Прометей, интуитивно-эмоциональный — Аполлон, рассудитель-

но-сенсорный — Эпиметей, импульсивно-сенсорный — Дионисий. Результаты анкетирований показали, что среди первого поколения, стоявшего у истоков ролевого движения, преобладал аполлонический тип (78%), что определило его тип игры как «игру-мистерию». Среди второго поколения, пришедшего несколькими годами позже, преобладает прометеистический тип (57%), что определяет его тип игры как «полигон для отработки...». В последующие годы уравнивается число игроков аполлонического, прометеистического и дионисийского типов, с небольшим отставанием добавляется эпиметеистический, и игры буквально расцветают разнообразием сюжетов и стилей.

Стиль становится необходимым атрибутом не только человека, группы (команды), но и игры. Игры заявляют как «сказки», «боевики», «черное фэнтэзи» «мистерии», «саги», «киберпанк», «модерн», «постмодерн», «эпос», т.е. появляется жанровое разделение. «Самое интересное для мастера — выдержать заявленный жанр. Для игрока — быть свободным в заявленном жанре. Остро встают проблемы вкуса... Страшным становится игрок, который не играет (распространяет «неигровуху», разрушая игровое пространство) или играет «не то» и «не так» [114], чей творческий замысел конфликтует с мастерским. Пространство игры понимается как искусство. Сравнивая «мейнстрим» ролевых игр с немассовыми игровыми проектами, М. Фрид использует аналогии киноискусства. Кассовые фильмы, в которые вложено столько денег, что они просто обязаны нравиться всем, иначе не окупят даже затрат на свое производство, противопоставляются артхаусному кино, изначально рассчитанному «не на массового зрителя, но на зрителя грамотного и подготовленного» [198]. Авторы могут ставить совершенно разные задачи, пользоваться совершенно разными приемами. Никакие единые рамки здесь не существуют. Даже круг «своего» зрителя может существенно различаться. Но дела-

ются они «ради искусства», ради того, чтобы что-то сказать, показать непривычную, острую грань реальности, задать нелегкий вопрос. Когда «взрослая», опытная мастерская группа делает игру на 50 игроков, потому что больше им не надо для реализации замысла; «когда для маленькой игры создаются оригинальные идеи, модели и художественные средства и, наконец, когда про эту маленькую игру захлеб рассказывают спустя несколько лет, что это, как не «другое кино» от игр?» — вопрошает М. Фрид. Сюжетно-ролевые игры так часто рассматриваются с позиций искусства и в соответствующей терминологии, что этот подход заслуживает специального исследования.

2.2. Сюжетно-ролевая игра как искусство.

Системообразующие элементы ролевой субкультуры

Параллелизм игры и искусства, как уже указывалось, занимал умы исследователей с древнейших времен. На разных этапах развития представлений об игре находились мыслители, видевшие прежде всего прагматические функции игры — обучающую, релаксационную, рекреационную, гедонистическую и т.п. Но встречались и другие, обращавшие внимание прежде всего на эстетическую сторону игрового действия, приближающую игру к искусству. Названные функции, по их мнению, в игре тоже выполняются, но попутно, как неосновные, за счет общения с прекрасным. Каждый из ученых и мыслителей, обосновывая свою концепцию, опирался на рассмотрение разных игр. Потому и противоположные выводы оказывались одинаково верны — каждый применительно к своей области. Сюжетно-ролевые игры отнесены педагогической наукой к группе свободных, творческих, и даже организованное вовлечение их в педагогический процесс, по мнению большинства педагогов, не меняет их творческого ха-

рактера. Другое дело, что сюжет и роли могут присутствовать и в игре с готовыми правилами [54, с. 14]. Там они служат антуражем для решения тех или иных прикладных задач, для совершенствования умений и навыков играющего. А сюжетно-ролевою игру делает таковой свободное развитие сюжета, создание или воссоздание «мира во всей его полноте и сложности» [201]. Когда организаторами игры, — мастерами или кем-либо еще, — поставлена конкретная задача, и игра сводится к решению этой задачи, — она либо решается в результате игры, либо не решается. Речь не идет о свободном развитии сюжета, потому что развитие ограничено двумя указанными направлениями. Налицо и роли, и сюжет, в котором они исполняются — нет только мира в его полноте и сложности, а есть его узкофункциональный срез. Ролевая игра, используемая как метод чего-либо, — обучения, релаксации, рекреации и т.п., — перестает быть игрой в собственном смысле этого слова. Из *свободного* действия, мотивированного лишь *внутренней* потребностью, игра превращается в *средство* достижения каких-то *иных целей*. Игра, ставшая методом, теряет свободу и привилегию считаться игрой, сказал бы Й. Хейзинга. Из ролевой игры она превращается в функциональную, по определению О. Хевролиной и А. Курганова. Недаром у деловых игр есть и другое название — функционально-ролевые.

К началу XXI века сформировалось отношение к игровой деятельности как к модели других видов деятельности, других феноменов человеческого бытия. И здесь, в практиках игрового моделирования, мы видим ту же биполярность подходов. Деловые игры (А. Айламазьян, В. Третьяков, А. Тюков и др.) используются как метод отработки, тренировки устойчивых коммуникативных навыков для стандартизированных коммуникативных ситуаций в условиях, максимально приближенных к реальным. Организационно-деятельностные и организационно-обучающие игры (С. Градировский,

А. Неклесса, С. Переслегин, Г. Щедровицкий и др.) — как метод организации коллективной мыследеятельности и «штурма» инновационных проектов. Психологические тренинги глубокого погружения, от Я. Морено до Б. Хеллингера, Б. Ридлера, и др. — как метод «отработки» и разрешения внутриличностных и межличностных конфликтов. Сюжетно-ролевые игры различных направлений (Л. Бочарова, М. Кожаринов, И. Ребров, Л. Смеркович, О. Хевролина и др.) представляют собой моделирование мира в его полноте и цельности, имея в виду определенный пространственно-временной срез. На базе именно этой практики сложилась ролевая субкультура. Ни одна более из установившихся практик живого игрового моделирования не создала субкультуры. На наш взгляд, потому, главным образом, что в них не соблюдается основной структурирующий принцип игры: свобода от внешних мотивировок. Если игра идет ради чего-то внешнего по отношению к ней — она, как мы помним, уже не игра в строгом смысле слова, но лишь игровая модель.

Между тем «образ», «персонаж», «творческий замысел» — категории художественного творчества. Это средства и формы освоения жизни искусством. Насколько корректно их употребление применительно к ролевой игре? Искусство определяют как составную часть духовной культуры человечества (БСЭ), как одну из форм общественного сознания и специфический род практически-духовного освоения мира. Специфичность его исторически представлена двояко: как творческая художественная деятельность (в толковании Д. Ушакова) и как искусство, т.е. знание, умение, развитая навыком или учением способность (в толковании В. Даля). Отсюда — двойственность представлений об искусстве: с одной стороны понимаемом как творческая деятельность, созидающая те или иные формы прекрасного; с другой стороны — как деятельность, требующая умения, навыка, достигаемого многократ-

ным повторением. Й. Хейзинга обращал внимание на эту двойкость, сопоставляя «пластические искусства», по сущности своей близкие к труду, активизирующие игровое начало лишь в момент представления результата публике, но не в процессе создания — и «музыкальные искусства», в полной мере воплощающие игру, поскольку момент представления публике совпадает с моментом творения. В понимании современной философии, искусство — прежде всего, творческая деятельность, направленная на освоение эстетических ценностей. Под эстетическими ценностями подразумевается личностный смысл таких явлений, благодаря которым жизнь человека становится привлекательной, одухотворенной, осознанной [7, с. 144]. Искусство преобразует эти явления в художественные образы, воплощая духовное содержание в предметно-чувственные формы красоты. «Изображая, искусство отражает и выражает такое понимание действительности, которое основывается на переживании» [там же].

Если Й. Хейзинга исследует преимущественно агональные аспекты игры, то в центре его внимания оказывается игра-состязание. Анализ существа игры у Е. Финка, как и у Х.-Г. Гадамера, происходит на материале игры-представления. Финк вводит ключевое для данного класса игр понятие «игрового мира» и показывает его соотношение с реальным на примере картины в интерьере. В картине возможно выделить части, относимые к «реальному миру», — раму, холст, краски, и т.п., — но они не дают ничего для понимания внутренней логики мира изображенного. То же происходит и с игрушкой: в «реальном» мире она является одним, в мире игры — совершенно другим. То же — с играющим. Игра, подобно отражению в зеркале, старательно копирует окружающий мир, пока за ней наблюдают. Стоит отвернуться — она живет своей собственной жизнью. Игра-представление, по словам Финка, делает из «проходящего-мимо» [82, с. 12] зеваки — сочувствующего, соперничающего

зрителя, уже члена игрового сообщества. Зритель оказывается свидетелем события, которое не происходило в реальной действительности — и все же открыто для зрящего. И не производит впечатления произвольного вымысла, который не может коснуться его самого. Свидетель представления, действительно вовлеченный в игровое сообщество, не может больше делать расхожего различия между собой и своими близкими, с одной стороны, и безразличными ему другими — с другой. «Нет больше противопоставления человека и людей» [82, с. 14], страх и страдание персонажа ощущаются как свои собственные. Здесь и приходит то самое понимание действительности, которым характеризуется творческая деятельность, направленная на освоение эстетических ценностей.

Деятельность, по М.С. Кагану, трехчленна, исходя из ее целей. Он выделяет, во-первых, предметную деятельность, способную опредмечиваться в своих продуктах и распредмечивать их, извлекая нужную информацию. Во-вторых, деятельность общения, не создающую никаких предметов и способную выходить за пределы обслуживания предметной деятельности. В этом случае, утверждает Каган, деятельность становится игровой, самоцельной в широком смысле, т.е. содержащей цель и смысл внутри себя. В-третьих, существует художественная деятельность, в которой первые две формы слиты воедино «во имя осуществления иллюзорно-художественного общения» [34, с. 129]. Таким образом, художественная деятельность — это игровая самоцельная деятельность, результатом которой становится создание художественных образов и иллюзорно-художественное общение. Но ведь именно этим является сюжетно-ролевая игра. Это деятельность по созданию конкретно-чувственных образов, саморазвивающихся в процессе создания, соответствующих тем или иным канонам гармонии и красоты. Фактов идеального бытия, «встроенных» в свою вещественную основу, но не со-

впадающих с ней. Как мрамор не совпадает с изображаемой плотью, холст — с изображаемым пейзажем, так человек, играющий в сюжетно-ролевую игру, не совпадает со своим персонажем. Человек его изображает — и при этом отражает и выражает определенные идеалы, ценности, представления, жизненные формы. Отражаемое передается на играющего через «систему зеркал», поскольку предмет изображения отдален во времени и пространстве. Воспринимается играющим не собственно мир, а его описание, интерпретация. Проекция, направленная из прошлого в будущее. В сюжетно-ролевой игре изображается, по сути, вторичный мир, не важно, описанный писателем, сценаристом, историком или хронистом-летописцем. Реальный, «первичный» мир пропущен сквозь призму его интерпретаций, и играющий интерпретирует интерпретацию, создавая в своем сознании «образ образа». Следовательно, выражаемое — интерпретация очередного порядка, направленная из настоящего в настоящее, как бытие игры ограничено «здесь» и «сейчас». Но им определяется будущее, в которое участники игры понесут эти образы, свои впечатления о них и формируемые на этой основе ценности и представления.

В гносеологическом аспекте игровой образ есть вымысел, и как часть вторичного мира не может таковым не быть. Более того, он — плод совместного вымысла автора источника, игромастера и играющего. Но при этом он обязан быть жизнеспособным и жизнеподобным, таким, какой мог бы существовать в объективной реальности при определенных условиях. Если играющий не справляется с ролью, и ему не удастся создать такого персонажа, образ не складывается, — в худшем случае не сложится игра (если персонаж важен для сюжета игры). В лучшем случае игра обойдется без него: персонажа либо убьют игровым способом, выведя, таким образом, из игры, либо проигнорируют — как будто его и не было. Второй случай — смерть для образа

еще более верная. Следовательно, и в эстетическом аспекте игровой образ соответствует критериям художественного образа: чувственной убедительности, целесообразности, органичности, в которой нет ничего случайного, лишнего. Ничего механически служебного, поскольку игра — самоцельная деятельность.

Средства, применяемые в создании ролевого образа, представляют собой синтез средств, заимствованных из разных видов искусства. Визуальных (костюм, грим), пластических (движение, жест), языковых (речь устная и письменная), аудиальных (музыка, пение) и других (взгляд, и т.п.), что, безусловно, говорит о синтетичности такого образа. Но при этом главным выразительным средством, буквально по Э. Финку, остается сам играющий человек — не только его тело с физическими данными, умениями и навыками, но его характер, темперамент, жизненные принципы, отношение к миру. Отличительная черта ролевого образа — динамичность, способность к саморазвитию. В живой ролевой игре нет дублеров и каскадеров, способных продемонстрировать возможности персонажа, которых нет у играющего. Там нет даже сценария, по которому развивается действие. Могут быть в некоторых опорных точках сюжетной линии так называемые «театралки» — сцены, продуманные с театральной точностью, до реплик и жестов каждого персонажа [112]. Но здесь основное мастерство игрока в том, чтобы сыграть такую сцену органично, так, чтобы ее «театральности» не заметил никто, кроме ее участников. Все же остальное действие строится на непосредственной реакции персонажей на происходящие события и действия других персонажей. Не стоит путать реакцию персонажей с реакцией самих играющих, они могут различаться, и во многих случаях должны различаться. Перед играющим встает проблема выбора роли, в которой он мог бы действовать так, как игровая ситуация требует от персонажа, а не так, как хочется самому играющему. Труд-

но представить, например, менестреля, который не умеет петь и играть на музыкальном инструменте. Или военачальника, который не владеет оружием или не обладает лидерскими качествами. Или шута, не обладающего смелостью и чувством юмора. Если необходимых качеств, знаний и умений нет у играющего, то их неоткуда взять персонажу. Ну а если для персонажа актуальны качества, которых нет у играющего и которые он не желает в себе развивать (жадность, трусость, жестокость и т.п.), — то работа над личностью усложняется. От играющего потребуется не столько освоение сценических приемов, сколько развитие эмпатии, сопереживания, понимания — такого, о котором говорил Б. Спиноза и которое реализует, с тем или иным успехом, философская герменевтика.

Практическую реализацию подобной работы можно увидеть в разработках тюменского гуманитарного клуба ролевого моделирования «Эль Формен — Звезда Севера» [202]. В них выделяется три уровня погружения, различающихся по глубине проникновения в суть персонажа. Нулевой — «а как будто я такой-то». На этом уровне отыгрывается поведение с большей или меньшей степенью достоверности. Берутся преимущественно (или только лишь) внешние признаки — то, как персонаж ходит, говорит, его поведенческая реакция на те или иные события. Как видим, на этом уровне и «проникновения»-то никакого нет. Возможно лишь почувствовать психическое состояние персонажа: поскольку мышечные и поведенческие реакции являются следствием эмоциональных состояний, по такому следствию можно не только опознать причину, но и вызвать причину через следствие (У. Джемс: «Улыбайтесь!»). Первый уровень — «я играю в такого-то». На этом уровне отыгрывается характер. Играющий не просто изображает, как себя ведет персонаж, а вводит причинно-следственные связи. Почему он так себя ведет? Потому что он таков-то. Для этого необходимо

знать как можно полнее черты характера персонажа, его идейные и нравственные установки, биографию. Второй уровень погружения — «я играю такого-то». На этом уровне отыгрывается уже не просто характер, а мотивация. Недостаточно изобразить, какой ваш персонаж. Требуется уточнение: почему он такой, какие события в его жизни и какие выводы из этих событий привели к нынешнему состоянию его души. (Под «состоянием души» понимается весь комплекс отношений лица к себе самому, другим лицам, миру в целом, обуславливающий его характер и поведение.)

Градация эта, по оценкам самих деятелей клуба, достаточно условна, существует множество переходных вариантов. Но главное вполне укладывается в эту схему, и потому она успешно применялась. Минимально необходимым для создания образа является первый уровень. В терминологии клуба «Эль Формен» это называется «для нормальной игры» [202], поскольку игровой образ, персонаж, является главным средством ролевой игры. Э. Финк, называя игру «домом фантазии», полем постоянного соприкосновения реального и нереального, бытия и вымысла, этим обосновывает тонкое различие между «средством игры» и «игрушкой». Игрушка является одновременно реальной вещью в реальном мире и знаком, означающим нечто в идеальном мире игры. Понятие «игрок», по Финку, столь же двусмысленно: оно означает одновременно играющего человека, создающего образ, и собственно образ. И коль скоро в разграничение понятий «игрок» и «персонаж» в современной игровой культуре внесена ясность, проясняется и понятие «средство игры». Костюм, доспехи, оружие и иной игровой антураж суть игрушки в реальном мире. Средствами игры их делает *знаковость*: они означают нечто в мире игры. Как действия, совершаемые играющим, означают некие действия в игровом мире: касание оружием одних частей тела — ранение, касание оружием других частей тела

— убиение, игра в «ладушки» или массаж — секс, и т.д. А игровой мир создается *персонажами*, которых «оживляют» играющие. Не мастерами — мастера создают лишь замысел мира и знаковую систему, — а теми, кто этот замысел воплощает. Нулевой уровень для ролевой игры явно недостаточен, но пригоден как возможность для новичка освоиться в незнакомом виде деятельности. Второй уровень желателен для каждого играющего, но, как отмечает в своей статье О. Хевролина, «реально это мало достижимо». Это показатель игрового мастерства — и, как всякий уровень мастерства, требует значительных усилий. Далеко не каждый считает эти усилия для себя необходимыми, несмотря на неизмеримо большую творческую и эмоциональную отдачу. Потому что далеко не каждый воспринимает ролевую игру как искусство. Но и качество игры соответственно различается.

Как правило, человек играющий это осознает: рефлектирует или, по крайней мере, понимает интуитивно, на основании своего жизненного опыта. Но «Эль Формен — Звезда Севера» в период разработки «Методики индивидуальной подготовки игроков» был детско-юношеским клубом. И педагоги клуба ставили задачу не только научить детей искусству игры раньше, чем те приобретут богатый жизненный опыт, но и научить их приобретать этот самый опыт в играх. Поэтому методика, разработанная в клубе, выглядит как инструкция по конструированию жизненного опыта. Она отличается жесткой этической позицией и выглядит несколько наивно, однако методика работала и способствовала становлению игровой культуры Урало-Сибирского региона. «Методика...» описывает процесс разработки игрового образа как действительно индивидуальный, происходящий у всех по-разному, но выделяет в нем несколько общих моментов, описывая их так:

«1. После того как вы все узнали от мастеров и из дополнительной литературы о внешних признаках

мира, который на игре будет создан, приступайте к созданию “внешних” признаков персонажа: имя, возраст, род занятий, семейное и социальное положение и прочее — чем больше подробностей, тем лучше. Можно на этом этапе приступать к разработке биографии, которая будет дополняться впоследствии, в том числе и уже непосредственно на игре.

2. Выяснение основной духовно-нравственной коллизии, вокруг которой будет строиться игра, и места вашего персонажа в этом конфликте. Если закладываются контрапункты внутри команды — соответственно, позиция персонажа. ...Прорабатывается непосредственно его состояние души с позиций объективного Добра и Зла... В самых общих чертах выясняете, насколько ваш персонаж способен унижать, унижаться, мучить себя и близких/дальних своих, и в каких формах он полагает для себя допустимым все это проделывать.

3. Характер, убеждения, мотивация персонажа — то есть поиск ответа на вопросы, какой он и почему он именно такой. Очень полезно представлять своего персонажа в различных ситуациях — его слова, поступки, их оценку. Можно проговаривать целые внутренние монологи от его лица. Прорабатываются речь, походка, жесты, мимика и все остальное.

4. “Притирка” личности персонажа к личности игрока. Осуществление контроля, то есть объективная оценка персонажа и постановка разделительной планки между ним и собой». Уровень погружения выше второго, когда начинается полное отождествление себя с персонажем, жестко порицался в среде ролевиков. Он-то и получил ироническое название «дивности», породившей стремление отказаться от категории «погружения в игровую реальность» или, по крайней мере, продекларировать такой отказ для «цивильного общества» [228]. Такие случаи встречались в субкультуре, особенно в годы ее зарождения, и расценивались большинством ее деятелей как крайние проявления эска-

пизма, нарушение правил психической безопасности и элементарная психологическая безграмотность. «Хороший игрок, кого бы он ни играл, всегда поднимается до уровня духовно-нравственных обобщений» [202]. Для того чтобы избежать негативного влияния персонажа на играющего, был разработан метод «конкретизации планки», то есть уточнения отношения игрока к персонажу. Он различает три вида планки: «мягкая», «жесткая» и «мертвая». Понятие «мягкая планка» означает, что отыгрываемый персонаж играющему нравится, и он мог бы быть таким, и может таким стать, при определенной работе над собой. «Жесткая планка» означает, что персонаж играющему не нравится, и он не хотел бы таким быть, но мог бы, если бы себе позволил. Бывает полезно уточнить, какие именно черты персонажа вызывают отвращение. «Мертвая планка» означает, что персонаж играющему отвратителен, возможность стать таким для себя он категорически отвергает — однако «в теории» вероятность существует, и чтобы сделать ее невозможностью, требуется определенный душевный и духовный труд. Схема индивидуальной подготовки игрока по методике «Звезды Севера» включает полный творческий цикл, завершаемый анализом образа. Собственно игра занимает в этом цикле один из двенадцати пунктов. Поскольку она представляет собой действительно свободный, спонтанный творческий акт, чистую возможность, не нуждающуюся в описаниях. Остальные одиннадцать пунктов, обрамляющие игру, — подготовка и анализ творческого акта. Грунтовка холста и выставка. Репетиции спектакля и критика. Приведенная схема условна, как и любая схема. Она адекватно описывает скорее процесс обучения предыгровой подготовке, чем процесс самой подготовки. Реальный процесс подготовки идет более спонтанно и интуитивно, с неизбежностью опуская те или иные детали. Например, «позицию объективного Добра и Зла» не все признают —

и не каждый будет строить на ней здание «состояния души». Но действительное соотношение собственно творческого акта, предыгровой подготовки и постигрового анализа схема передает. Таким образом, мастерство создания ролевого образа достигается практикой, основанной на знании неких канонов и законов.

Процесс, происходящий собственно в игре как коллективном творческом акте, можно оценить как «уровень реализации погружения». Под этим понимается то, как разработанный уровень погружения проявляется вовне. Человек может с блеском отыгрывать внешние признаки персонажа, не вдаваясь в суть его психологии, и наоборот — может проработать и характер, и биографию, но всю игру сидеть у костра и молчать. И в том, и в другом случае результатом будет творческая неудовлетворенность. Причины невысокого уровня реализации погружения могут быть разными, но сводятся в конечном итоге к одной из трех. Либо к недостатку инициативы игрока в реализации своего замысла. Либо к мастерским просчетам, когда неудачно построены модели игровых взаимодействий, и действия играющего не могут привести к желаемому результату. Либо все к той же недостаточной проработке характера — когда играть просто нечем. Самый распространенный просчет на уровне формирования образа — сведение личности персонажа к набору функций или даже к одной-единственной («я торговец — значит, должен только зарабатывать деньги»). Такой подход, являющийся следствием гипертрофированного социоцентризма и переоценки значимости социальной роли, до настоящего времени актуален. Поддержанию его служит проникновение в живую ролевою игру методов компьютерного моделирования, методов алгоритмизации, упрощающих индивидуальный выбор. Алгоритмы ролевой игры, впрочем, были разработаны задолго до широкого распространения компьютерных моделей. Так называются 12 сюжетов, с по-

мощью которых строится игровая динамика [131]. На алгоритмизации построена так называемая «школа моделирования», или «деятельностная школа» ролевых игр, противопоставляемая обычно «театральной», или «художественной». Этот подход нацеливает игрока исключительно на действие, а не переживание, причем на любое функциональное действие, способствующее разрешению задачи, достижению цели и приобретению, таким образом, нового опыта. Индивидуальная вводная для каждого в игре-моделировании обязательна, но представляет собой не образ, а схему, необходимую для постановки и решения задачи. Насколько действие соотносится с этическими установками персонажа или играющего, для мастеров не столь важно. Действия мастера «деятельностной школы» должны представлять собой аналог неумолимых объективных законов. Играющий ставится действительно в позицию игрока, взаимодействующего с миром на агональном уровне («игрок — игрок, или игрок — судьба» [114]) и ориентируемого на прагматику («выгодного союза», цели «обинтриговать» [131], и т.д.). Моделируется прежде всего сложность индивидуального этического выбора в условиях жестко программируемого мира. С неизбежным появлением у опытных игроков ощущения, что они были в игре «подопытными крысами, которым предстояло пробежать лабиринт, а обсуждение сводилось к рассказу о правильном маршруте» [179]. «Школа моделирования», по большому счету, не делает различий между переживаниями персонажа и играющего (игрока).

Редкая из современных ролевых игр живого действия остается в рамках какой-либо одной школы. В большинстве своем мастера игр («мейнстрим») используют все возможности при создании вторичного мира, рассчитывая на то, что «каждый участник может (если хочет) реализовать себя тем способом, который сочтет нужным» [там же]. И в создаваемом «альтернативном

мире» с необходимостью действуют «альтернативные Я» играющих, их «двойники» [58], представляемые как художественные образы. И вне зависимости от игровой школы повсеместно употребляем термин «отыгрыш роли», включающий все три компонента: и действие, и переживание, и изображение. Большинство мастерских ошибок, анализируемых в обширной периодике ролевого сообщества, на сетевых форумах и семинарах ролевых конвентов, состоит в переоценке или недооценке какого-либо из них. Моделирование является основой для создания игры, и ролевые вводные, не подтверждаемые реальными игровыми ситуациями, вполне естественно «провисают». Даже попытки имитации в игровом мире приводят к необходимости моделирования. Ведь имитация — процесс воздействия на восприятие играющих с целью выдать ему игровую условность («означающее») за предмет игровой реальности («означаемое»), а игровая реальность — сложный, комплексный объект, система. И оказывается, что «комплекс проявлений и воздействий сложной системы невозможно имитировать, не смоделировав эту систему» [192]. Без моделирования, например, социальных систем просто не построить никакого мира, поскольку закономерности функционирования макроструктур социума в микроструктурах (до сотни человек) не действуют. А социальные структуры в игровом мире, — племена, города, поселения, — по численности составляют микроструктуры. И это к лучшему, потому что численность играющих выше пороговых значений, по опыту многих мастеров, не оставляет возможностей для индивидуального подхода к игроку [110]. То есть без моделей никак не обойтись. Но социальная модель — только схема, и «если кроме социальной модели у вас ничего нет, — игры, соответственно, тоже не будет» [121]. Если члены означенной социальной структуры не будут чувствовать себя таковыми, то и действовать соответственно роли они тоже не будут — с чего бы? Одним из лучших способов

«дать почувствовать» признается «установочный сценарий» (С. Бирюков), или в просторечии «вводная театралка». Один из ключевых для сюжета эпизодов, проработанный мастерами и сыгранный игротехниками со сценарной точностью, выполняет сразу несколько функций, в том числе демонстрирует игрокам возможности и задает стиль игрового общения, поведения. Таким образом, выделить «игровые школы» в современном ролевом движении можно чисто условно. А ролевое моделирование следует считать технологией, необходимой в искусстве создания ролевой игры так же, как в музыкальном искусстве необходима настройка инструмента, а в хореографии — поддержание физической формы тела. То же и с индивидуальной подготовкой игрока: можно сделать себе блестяще жизнеподобного персонажа, но чтобы поставить ему цель и подвигнуть к ее достижению, необходим игровой мир, в котором персонаж будет жить и действовать. А это — сложная система, которую творят совместно все мастера и все играющие.

Как для игры в целом, так и для «командного блока», и для каждого персонажа важна «сверхзадача». То самое, что необходимо «отразить» и «выразить», изображая события сюжетной линии. То, «о чем» будет игра, если антураж и повороты сюжета — «то, про что...» (Ю. Ледакова). И если на уровне личной вводной это нужно прежде всего играющему, — и главным образом для личной духовно-эмоциональной отдачи, — то на уровне игровых сообществ «прогрузом сверхзадачи» занимаются мастера. Региональные мастера (или капитаны команд), а на уровне игры в целом — главный мастер, продюсер, генеральный автор замысла. Елена Карева, известный мастер-региональщик из г. Красноярска, делясь своим опытом подготовки команды, утверждала, что ей необходима *миссия* в создаваемом мире. И эту миссию должны ощущать и разделять все члены игрового сообщества. Если это монастырь, то на несколько игровых дней каждый должен искренне

уверовать, и нести людям свет этой веры и любви к Богу. С нею — и молиться, и готовить пищу, и подавать ее голодным, и облачаться, и разоблачаться... Как это возможно «на несколько дней» без притворства? Ответ можно найти, например, у В.В. Налимова: активизировав одну из Субличностей [58], которой это близко и понятно. Тогда и проповедь, и ночные бдения будут искренни и способны пробудить чувства в чьем-нибудь сердце. Если это фрейлины французского двора, то они прибыли в Богом забытый край нести туда свет европейской цивилизации. И лишь для этого — наряжаться, флиртовать, давать балы и прочим образом «антуражничать», а также интриговать во славу короны. Без «сверхидеи», без «сверхзадачи» невозможно создать хорошую ролевою игру — она просто «не пойдет», потому что нечем будет сообщить игровому миру цельность. Для игры сверхзадача так же необходима, как для любого художественного произведения. Задуманное как субъективная педагогическая цель мастеров, во второй половине девяностых это было осознано как объективный факт, и креативные группы по созданию игр (мастерские группы) были осознаны как творческие коллективы, а не просто организаторы досуга. Родиной этого факта считается Уральский регион, где образовалась мастерская группа «Завоевание Рая» в 1996–1997 годах. Свообразным брендом группы стало название первой игры, проведенной по сюжету Крестовых походов (Екатеринбург, 1997). Это был первый опыт разработки «мистериального плана игры» — посмертия персонажа, «пути его Души» и «посмертного воздаяния». Рефлексия игрока и мастеров по поводу действий персонажа, таким образом, оставалась в пространстве игры (обычно это выводилось во вне как игрового времени, так и пространства — «мертвятник», где пребывали носители «убитых» персонажей, считался неигровой зоной). Такой подход обогатил возможности индивидуальной игры, задав прецедент «непрерывной

игровой реальности», хотя на практике оказался применим к весьма небольшому числу играющих. Как показал дальнейший опыт, большего и невозможно было ожидать, в условиях ограниченности индивидуального подхода соотношением числа мастеров, числа игроков и единиц игрового времени [110]. Попытка сломать традицию преимущественно командной игры, ориентированной на боевые взаимодействия, не удалась, а совместить две традиции, старую и нарождающуюся, оказалось слишком сложно. Однако в дальнейшем МГ «Завоевание Рая» сделала ставку на развитие индивидуальной игры и ее усложнение. В интродукции литературно-игрового проекта «Роман плаща и шпаги» (Екатеринбург, 1999) было записано: «Игра рождается там, где есть ниша воображению. Это свободное творчество, которое либо есть, либо нет. Изобразить игру невозможно, именно поэтому игра в театре не является игрой в полном смысле слова. Поэтому за игру нельзя получать деньги. Поэтому настоящая игра всегда немного асоциальна. Когда человек играет, он знает, что он более реален, чем правила игры». Романтический максимализм Лоры Бочаровой, главного вдохновителя МГ «Завоевание Рая», принес плоды. Ролевому сообществу была предъявлена не новая, как все гениальное, но удивительно свежая идея: Игра возможна лишь как коллективный творческий акт, т.е. свободное индивидуальное творчество, основанное на воображении, первично. Коллективного воображения не бывает, здесь приводятся в действие другие структуры. А настоящая игра есть создание художественного образа, который оказывает воспитательное воздействие на личность именно благодаря своей художественности. «Роман плаща и шпаги» считается вехой в понимании ролевой игры как искусства [230]. В последующие годы суждения об истории и методах РИ все чаще высказываются с этих позиций (А. Немирова, И. Ребров, М. Фрид, и др.).

Одна из простых, но важных технологий в искусстве игры — система шлюзов, методика плавного перехода «из нашего мира в мир игровой». В статьях о ней намеренно не употребляется эпитет «из реального мира». Мир, создаваемый в игре, признается самостоятельной (художественной) реальностью, имеющей собственное (идеальное) бытие. Во время шлюза осуществляется постепенное привыкание к реалиям игрового мира, окончательная «притирка» личностей игрока и персонажа. В зависимости от времени игры, шлюз может продолжаться от нескольких часов до нескольких суток (не более трех). Шлюз является поэтапным переходом. Заезд на полигон (так называется участок местности, на котором проходит игра), постановка лагерей, устройство быта — действия «еще не в роли». На этом этапе люди строят вокруг себя пространство будущего игрового мира, постепенно формируется информационное и эмоциональное поле игры. «Почти в роли»: надевается игровая одежда, команды трансформируются в игровые сообщества — племена, государства, поселения и прочее. Человек начинает ощущать свою причастность к игровому миру. Это состояние перехода складывается индивидуально и требует согласованного восприятия всеми играющими. Пока такого восприятия нет, кто-то «уже в игре», кто-то «еще не в игре», возникает когнитивный диссонанс, нашедший отражение во множестве субкультурных баек. Вот, например, такая история: вечер одного из «шлюзовых» дней, сидит команда у своего костра, песни поют... Тут выходит из лесу кто-то в черном плаще. Капитан встает, подходит к нему, шепчутся о чем-то — тихо, чтобы песне не мешать — и пришедший уходит. Допев песню, народ спрашивает, кто приходил.

— Седьмой назгул.

— А что хотел?

— Искал Олю из Кургана...

— Из какого кургана?

Омонимичное слово «курган» оказалось воспринято по-разному: одним собеседником в контексте «нашего мира» (как город на Южном Урале, центр Курганской области), другим — в контексте игровой реальности (как могильник, где слуга Черного Властелина занимается некромантией). То, что пришедший представился игровым именем, допускало оба толкования. «Седьмой назгул» мог быть ролью этого человека на данной игре, а мог быть ником (от англ. *nickname*) — «тусовочным» именем, принятым для неформального общения в субкультурной среде. Во избежание подобных коммуникативных барьеров, последний «шаг в игру» обязателен, как свисток судьи или подъем занавеса. Есть «точка перехода» — фиксированный момент, после которого начинается уже игра, временная граница между мирами. На выходе из игры все происходит в обратном порядке — так называемый обратный шлюз: возвращается собственное имя, расформируются игровые сообщества, снимается игровая одежда и так далее. Шлюзовая система, в принципе, аналогична тому, что делает актер, «входя в образ» перед спектаклем или съемками.

Однако сюжетно-ролевая игра — нечто большее, чем спектакль. Это действие, в котором актер и зритель слиты воедино, это коллективная практика личного общения с воображаемым, исключительный способ «для себя-бытия» [82]. В этой игре нет «созерцателей», каждый есть деятель, со-творец, и лишь постольку член игрового сообщества, объединенного «в общеколлективной иллюзии, которую могут сознавать и признавать «нереальной» и в то же время понимать как место явления «сверхреальной» сущности» [82]. Перефразируя К.С. Станиславского, пускай люди едут на игру развлекаться. Но мастер, вкупе с собратьями-игроками, вовлекает их в жизнь, которая происходит вокруг, в воображаемом мире, и нет даже необходимости «пересаживать» их «в кресло участника той жизни»

[76, с. 324], поскольку и кресла-то нет. Играющие, не участвующие непосредственно в разыгрываемом эпизоде и имеющие возможность за ним наблюдать, могут вмешаться и принять участие. А могут остаться в отношении к данному эпизоду в роли зрителя. Однако и в том, и в другом случае они соучаствуют в форме сопереживания. Кроме того, личность играющего, не совпадающая с личностью персонажа, наблюдает за ходом игры и оценивает его, сопереживая всем участвующим, в том числе и собственному персонажу. Проявится это позже — во время анализа игры, написания стихов, воспоминаний и т.п., в уединенном размышлении. Но сами факты такого анализа, прочувствования и размышления говорят о том, что есть для них материал. Игру внутри игры можно выстроить многоступенчато, как и образ внутри образа. Принадлежит к элементарному, дорефлективному бытию, игра не «непосредственна». Являясь моделью самоотнесения человека, по Э. Финку, она превращается в высшую ступень самопознания и самоизменения, благодаря своей художественности. Синтезируя модели самоотнесения спортивной игры, азартной игры (соревнования, взаимодействия «игрок — игрок или игрок — судьба» [114]) и театральной игры (репрезентации и саморепрезентации, взаимодействия «игрок — зритель» [там же]), сюжетно-ролевая игра выводит человека к «высшей точке взаимодействия» — в явлении другим сравнения с самим собой, и победы «себя нового» над «собой прежним». К «игре измененного сознания» [там же], «опыт или отдых» в которой — не что иное, как опыт трансценденции. Опыт общения с «надличностным», опыт диалога «субличностей», или «двойников» (В.В. Налимов) и «расширения сознания» (Р.А. Уилсон) без обращения к психически активным веществам. «Ролевая игра — это сновидение, дарующее опыт или отдых. Она предназначена для того, чтобы наша душа не забывала о том, что такое путеше-

ствии. А смысл любого путешествия — в пути туда и обратно. И в том, каким предстанет тебе твой дом после возвращения» [115].

В настоящем тексте уже говорилось о литературно-музыкальном творчестве носителей ролевой субкультуры. Где в ироничной форме, а где и в самой непосредственной в большинстве их произведений присутствует пафос «путешествия» и «возвращения», соприкосновения с иными мирами. Чувство постоянной сопричастности Другому, Иному — очень важная часть ролевого мироощущения. Чаще всего, это чувство не связано с религиозным чувством, и тем более — с конфессиональной принадлежностью (хотя не исключает ни того, ни другого). Другое для носителя ролевой субкультуры представляет собой мифологическое мировоззрение в непосредственной эмоционально-аффективной связи с окружающей действительностью. Мифические существа, чье материальное бытие не подтверждено ни одной эмпирической наукой, являются для него такими же реальными, жизненными персонажами, как, скажем, политические деятели или герои телешоу. Даже более реальными, потому что их появление в жизни способно на нее реально повлиять, вызвать катарсис, предъявив возможность трансценденции за пределы налично-сущего. Но в то же время они рядом как часть быта, синкретичного и не разделенного на сакральное и профанное, священное и мирское. Поэтому в ролевом сообществе популярны песни Олега Медведева и Сергея Калугина, никогда не игравших в сюжетно-ролевые игры. Они выражают тем не менее то же ощущение неразделенности, сопричастности Другому, присутствия его рядом или внутри постоянно. (*«...Но только, возвращаясь в сотый раз домой, засунувши в компостер разовый билет, / Возьми и оглянись — ты видишь? Серый волк несется за троллейбусом, / А значит — ты в строю, тебя ведет Вальс веселою тропой, как прежде — след в след»* — О. Медведев). Поэтому пословицы и

поговорки, придуманные в играх или в процессе подготовки к погружению в игровую реальность, приживаются и применяются в повседневной жизни. Переходы из одной реальности в другую происходят мгновенно и без всяких шлюзов, «по проторенной дороге». Расширение сознания принимается как шаг к расширению бытия и как идеальное состояние, в процессе достижения которого человек находится в течение всей жизни. Непрерывный диалог субличностей в поиске гармонии представляется «смыслом жизни, заключенным в самой жизни» (Ф.А. Селиванов). В ролевой субкультуре концентрируются те, кто стремится к познанию себя через «не-человеческое», через модели ксенопсихологии и ксенокультуры, видимые в доступных массовому сознанию формах (в частности, таких, как мифология и фэнтези), передаваемых преимущественно через художественные образы.

Художественный образ — самая сложная из категорий, определенных В. Беньямином как существенные и необходимые для произведения искусства [107]. Понятие образа намного шире, чем понятие художественного образа. Однако образность, создаваемая в сюжетно-ролевой игре (в отличие от функциональных игр), есть именно художественная образность. Если рассмотреть другие признаки произведения искусства, определенные В. Беньямином, то живая сюжетно-ролевая игра удовлетворяет каждому из них. Она *подлинна* — более того, игру невозможно повторить и растиражировать. В нее, как в Гераклитову реку, не войти дважды. Можно повторить игровой модуль по определенному сюжету. Но даже при участии тех же людей, это будет другая игра. Потому что в нее войдут люди с другим опытом, включая и приобретенный на прошедшей игре, они будут действовать иначе, создавать другие ситуации, и разрешать их по-другому, стремясь приобрести новый опыт, потому что.... Это будут другие игроки. «Осада Монсегюра — Десять лет спус-

тя» была совершенно другой игрой, нежели «Осада Монсегюра» 1994 года, и в особенности — для тех, кто участвовал в обеих.

Игра обладает *аурой*, ибо она уникальна и позволяет эту уникальность ощутить. Подтверждение тому — литературные произведения, созданные по мотивам игр, в которых мир игры продолжает жить. Подтверждение тому — клубы и другие игровые сообщества, приличествующие ей, «как голове — шляпа» (Й. Хейзинга). Описаны многочисленны случаи того, как игровой мир «живет сам по себе», порождая обстоятельства, логичные и естественные для себя. Возможно, не для игроков — с их субъективных точек зрения. Но то, что стороннему наблюдателю кажется случайным, в сложившейся системе мира имеет необходимые и достаточные основания. Нужно только их познать — и перестать быть сторонним наблюдателем. Эти явления и процессы изображены неоднократно в произведениях ролевого фольклора.

Значительную часть ролевого фольклора составляют байки и анекдоты, причем их не всегда возможно четко разграничить. Вероятно, критерием можно признать степень обобщенности образа. Если персонаж байки — конкретное, «историческое» лицо, то персонаж анекдота — обобщенный типаж (орк, эльф, гном — как «немец, русский и поляк»). Впрочем, видные деятели реальной истории нередко становились персонажами анекдотов, проявляя те или иные типичные комические черты (или когда им таковые приписывали). Персонажи ролевого фольклора обладают тем же свойством. В ролевых анекдотах и байках есть несколько излюбленных тем. Среди них, разумеется, «национальный характер»: в роли представителей наций выступают типичные представители фэнтэзи-рас. Среди них же — мифы о всемогуществе «сильных мира», которые этим «сильным» не удается отыграть в результате собственных промахов и несоответствия лич-

ностных качеств заявленной роли. Одна из таких тем — смешение различных слоев реальности и умение, или, напротив, неумение, в них не теряться (пример: описанная в предыдущем параграфе история с «Олей из Кургана»). Еще одна тема — спонтанное, не контролируемое мастерами «поведение игровой реальности». Например, изменение погодных условий в соответствии и разворачивающимся сюжетом игры; гадания для персонажей, предсказания которых сбываются в течение игрового времени; непреднамеренное изменение поведения партнеров по игре, хотя те «не подыгрывают», и другие неожиданные, но логичные события могут, конечно, объясняться случайными причинами. Но что вероятнее — это закономерности игрового мира как флуктуации его ауры.

Реципиент, воспринимающий игровое действо как зритель (слушатель, читатель), в сюжетно-ролевой игре слит с автором. Он не отсутствует, как может показаться, хотя в процессе игры его не видно. Он присутствует и в личности другого — соавтора твоей игры, и в тех субличностях играющего, которые не действуют сейчас, а наблюдают и оценивают. Иначе и быть не может, поскольку художественный образ предполагает соавтора в воспринимающем. Кроме того, игра располагает собственными выразительными средствами, отличными от других видов искусства и отражающими рациональный компонент игры. Это схема игры, алгоритм игры, фоновая деятельность, коррекция игровой динамики. Таким образом, сюжетно-ролевая игра живого действия представляет собой произведение искусства, и именно в этом качестве смогла стать основой для создания субкультуры. Разумеется, в ролевой субкультуре, как и во всякой культуре «есть собственные массы и меньшинства» [60], собственный «мэйнстрим» и «артхаус». «Искусство, в том числе и искусство РИ, — пишет М. Фрид, — развивается своим чередом. Один путь — несомненно, коммерческий, он же массовый, он же

попсовый. Второй — авторский, оригинальный, часто экспериментальный, требовательный к потребителю и поэтому немассовый» [199]. Поклонники и потребители первого всегда будут, потому что РИ с любой точки зрения является видом отдыха. «Близким к экстремальному спорту», как утверждают сами носители субкультуры [128, 145], то есть требующим участия, а не созерцания. Однако характер этого участия различен, в зависимости от избираемой каждой формы реализации игрового начала. Ролевая субкультура имеет в своем арсенале полный спектр таких форм, свободно комбинируемых между собой.

Благодаря описанной цельности многогранности ролевую субкультуру, на наш взгляд, неактуально относить к молодежным. Такое отнесение составляет исключительно дань социологической традиции, в действительности же РД является субкультурой по интересам, без ограничения возрастных рамок.

Заключение

Ролевая субкультура представляет собой общественное движение, многочисленное и преимущественно молодежное. Люди зрелого и пожилого возраста в нем тоже присутствуют, причем с момента основания. Однако основной движущей силой, бесспорно, является молодежь как самый активный, пассионарный социально-демографический слой. Это общественное движение ратует за восстановление ведущей роли гуманитарного начала в культуре. В культурологии, понимаемой как общественное движение, — а такой взгляд существует, и он небезоснователен [83, с. 7–9], — ролевая субкультура является органичной частью. Культурология как наука, имеющая собственный объект, предмет исследования и располагающая собственной исследовательской методологией, смогла появиться во многом благодаря гуманитарному общественному движению культурологов конца XX века, заново осмысливающих основания культуры. Подобный путь становления прошли многие гуманитарные науки, в частности литературоведение, искусствоведение, философия. В качестве способа к восстановлению ведущей роли гуманитарного начала в культуре мыслится развитие игрового начала в человеке: как в частных сферах его жизни, таких как творчество и досуг, так и в публичных — педагогике, политике и других. Игровое начало понимается как такая из первооснов культуры, которая выполняет в культуре человекотворческую функцию, является творцом и творением человека так же, как человек является творцом и творением культуры.

Игра как деятельность есть процесс, цель и смысл которого заключены в нем самом. Но этот процесс позволяет раскрыть цели и смыслы других видов чело-

веческой деятельности: трудовой, культовой и жизнедеятельности. Игра своеобразна и внутренне замкнута настолько, что может служить моделью всякой другой деятельности, которая может быть построена из себя самой. В последние годы в науке высказывается суждение, что причиной проникновения игры во все сферы деятельности человека, причиной названной Хейзингой «тотальности» является ее модальность. Задаваясь вопросом об онтологическом статусе игры, философы видят в ней не самостоятельный вид деятельности, а модальность всякой деятельности, логическую и онтологическую. Однако в любом суждении об игре мы имеем деятельность, целенаправленное воздействие субъекта на объект. Либо это игровая деятельность с равномерным распределением игровой модальности субъект-объектного взаимодействия, либо игровая деятельность с неравномерным распределением игровой модальности, либо же неигровая деятельность, снабженная игровой модальностью.

Это такая деятельность, в ходе которой формируются и реализуются сущностные силы человека, т. е. силы человеческой сущности. Сущность человека понимается как единство материального и духовного компонентов его бытия, в котором выделяются витально-волевая, астрально-чувственная и ментально-мыслительная подсистемы. На их основе конституируются, соответственно, материально-практическая, практически-духовная и духовно-теоретическая сущностные силы. В каждой игре, содержащей предметные действия, реализуется материально-практическая сила. Поскольку игра приносит радость и будоражит чувства, задействует астрально-чувственную подсистему человеческой сущности, в ней реализуется практически-духовная сущностная сила. Ментально-мыслительная сторона человеческой сущности проявляется неравномерно в играх разной направленности. Но в любом случае имеет место, как минимум, в виде анализа текущей игровой ситуа-

ции и своих действий. Степень выраженности духовно-теоретической сущностной силы в игре зависит как от вида игры, так и от возможностей субъекта. Итак, в игре, по ее определению, реализуются сущностные силы человека, причем в каждой игре — весь их комплекс, только в разных соотношениях. Происходит это независимо от возраста и стадии личностного развития. Следовательно, игра реализует сущностные силы человека — и одновременно формирует их.

Таким образом, игра есть реализация сущностных сил человека в тех же масштабах, что и культура. Следовательно, игра, как и культура, есть коллективная деятельность. В том числе соло-игра как личный творческий акт — продукт культуры как деятельности коллективного субъекта. По этой причине в современной культурной действительности все большую актуальность приобретает тема субкультур культурной гетерологии. *Субкультура — это суверенное целостное образование внутри доминирующей культуры, обладающее собственной системой норм, правил, традиций, ценностей, артефактов и символов, а также специфических средств репрезентации.* Признаками такого образования являются, с одной стороны, суверенитет, замкнутость, отграниченность, с другой стороны — частность, даже частичность, «встроенность» в иерархическую систему. Это позволяет определить *субкультуру как суверенное целостное образование — культуру частного коллективного субъекта, обладающую собственной системой норм, ценностей, артефактов и символов, представленных в специфических формах.* Частный коллективный субъект может быть выделен как объект исследования по разным признакам: возрасту, полу, религиозной, профессиональной, этнической принадлежности и т.д. Нами выделена частная подсистема молодежной субкультуры.

Молодежная субкультура определена как эзотерическая, эскапистская, урбанистическая культура, со-

зданная молодыми людьми для себя; культура, нацеленная на включение молодых людей в общество и стиль жизни, ценностную иерархию и менталитет ее носителей [50, с. 60]. В основных положениях мы подтверждаем данную дефиницию. В самом деле, эта культура эзотерична, т.к. направлена «вовнутрь», во внутренний мир своего субъекта (как индивидуального, так и коллективного), на самопознание и самосовершенствование. В самом деле, она урбанистична, так как возможна лишь в условиях большого города. В самом деле, молодежная субкультура построена на эскапизме как форме преодоления отчуждения культуры от человека. Глобальная оценка этого феномена дана Дж. Толкином в эссе «О волшебных сказках» [79], и носители молодежных субкультур постоянно подтверждают ее своим стремлением «”быть” в обществе “иметь”» [50, с. 97–205]. Каждая субкультура содержит элемент эскапизма, т. к. избегает тех или иных сторон действительности, преувеличивая значимость других ее сторон. Массовая культура культивирует массовый эскапизм, создавая коммерческие и социальные мифы при помощи рекламы и СМИ [81]. Но молодежная субкультура создается молодыми людьми самостоятельно для удовлетворения собственных потребностей, и в этом ее отличие от «культуры для молодежи», создаваемой субъектами рынка. Эти потребности в конечном итоге сводятся к взаимной адаптации, гармонизации внутреннего мира личности и ее внешнего окружения.

Молодежная субкультура есть прежде всего форма индивидуального и коллективного творчества молодежи, форма не только усвоения культурного багажа, но производства и воспроизводства культурных форм. Субкультура подразумевает в основном деятельность по генерации оригинальных форм самовыражения. Это еще одна из причин интереса к молодежным и подростково-молодежным субкультурам как спонтанно возникающему в доминирующей культуре инновацион-

ному элементу. Это форма активизации игрового начала в культуре, являющегося, как известно, человекотворческим, проявляющим человекотворческую функцию культуры. В молодежной субкультуре игровое начало, впервые самостоятельно на личностном уровне осознанное как творческая сила, как одна из первооснов деятельности, преобразуется в коллективную творческую и человекотворческую силу. Молодежная субкультура задействует игровое начало в человеке как раз в тот момент, когда индивид уже усвоил основы культуры и способен к их воспроизводству — и еще не задавлен житейской необходимостью, имеет время и силы для свободного творчества за рамками обыденности. Молодежная субкультура, по сути, стремится быть образом жизни, выходящим за рамки обыденности, пытаясь соединить обыденную жизнь с «необычной», представленной в игре.

Субкультура объективна и не зависит от самоидентификации. Самоидентификация и сотворчество единомышленников расширяет творческий потенциал. Однако основой для творчества являются личные ценностные ориентации. В этом субкультура идентична определению культуры как таковой: «одно из распространенных пониманий культуры состоит в рассмотрении ее как мира воплощенных ценностей» [46, с. 18]. И творчество она подразумевает в широком смысле, не ограничивая его рамками художественного творчества. Чтение художественной (и нехудожественной) литературы, просмотр художественных фильмов также может быть понят как творчество, поскольку «смысл текста рождается в момент прочтения в мозгу читателя» [102, с. 9]. Переработка впечатлений от текста, выраженная в создании анекдотов и фанфиков (вторичных текстов «по мотивам», в попытке раскрыть смысл первичных, не вкладывая дополнительных смыслов) является фольклорным творчеством. Если впечатления не выражены в объективированной форме, они тем не менее остаются в струк-

туре личной системы ценностей, норм, регулятивов, опосредованных символической системой, и таким образом участвуют, ежедневно и регулярно, в жизнедеятельности. В некоторых субкультурах осознано непосредственное влияние системы ценностей на жизнедеятельность, и механизмы его описываются в субкультурных текстах [45, с. 58]. В других субкультурах такого влияния не осознают, основные виды и способы жизнедеятельности в них не отличаются от таковых в доминирующей культуре, и от этого, в частности, зависит «сменяемость поколений» и срок пребывания человека в субкультуре. Вопреки распространенному мнению многие субкультуры располагают развернутыми текстами, содержащими их нормативно-ценностную базу. Большинство таких текстов излагается в форме антиценностей и антинорм, и уже форма содержит призыв к критическому осмыслению содержания. Но есть и «позитивные» тексты, написанные именно в расчете на разъяснение обывателю своей позиции. Во всех подобных текстах подчеркивается, что нормы «как себя вести» и «как себя чувствовать» производны от ценностей: «зачем» нам это нужно, «каков мир», требующий от нас именно такого отношения. Становление витально-волевой подсистемы носителя субкультуры объективно происходит в ее жизнедеятельности, и чем дальше нормы жизнедеятельности от здорового образа жизни, тем меньше в ней полезного культурного опыта и тем быстрее субкультура теряет своих сторонников.

Трудовая деятельность является неотъемлемой частью многих молодежных субкультур, хотя часто не связана с профессиональной деятельностью. Как правило, она удовлетворяет не базовые потребности в иерархии А. Маслоу, а потребности в уважении и в самореализации. И это дает право рассматривать такую деятельность как «игру в труд». Однако менталитет носителей многих молодежных субкультур поощряет к совершению трудовых затрат энергии: более высокий статус в

них имеют те, кто создает артефакты своими руками, чем те, кто их приобретает, пусть и за самостоятельно заработанные деньги. Артефакты и символы субкультур представляют собой форму, в которой выражены нормы и ценности. Они активны, поскольку заметны, способны привлечь внимание к способам самореализации. А в роли собственно способов самореализации выступают ценности и нормы, в них выражена жизненная позиция носителя субкультуры. Вольные путешественники прямо призывают к соблюдению трудовой этики, для них это один из методов познания и гармонизации окружающей действительности. Тренировки альпинистов, скалолазов, скейтеров, ролеров, трейсеров и др. добровольны, регулярны и ориентированы на результат, — повышение техники владения своим телом, — и от профессионального спорта их отличает только неодоимость результата. Музыкальные субкультуры также требуют некоторого (зачастую — высокого) уровня техники игры на музыкальном инструменте. Создание произведений художественного творчества, имеющее место в каждой субкультуре, не может обойтись без элементов трудовой деятельности. Таким образом, труд является значимой частью деятельности большинства молодежных субкультур. В процессе этой деятельности происходит становление астрально-чувственной подсистемы человека.

Культурная деятельность молодежных субкультур выражается преимущественно в символизации пространства. Она может быть восстановлением в применении древних, ранее использовавшихся обрядов, знаков и знаковых систем, или пересимволизацией. И в том, и в другом случае образуются надличностные структуры, так называемые гиперличности [58], что и является, собственно, одним из условий формирования субкультур. Сигнификационная функция культуры наиболее отчетливо проявлена в молодежных субкультурах, в силу возрастных психологических особенностей их носите-

лей. В деятельности по символизации и пересимволизации культурного пространства происходит становление ментально-мыслительной подсистемы человека.

Игровая деятельность в молодежных субкультурах представлена наиболее разнообразно, во всех четырех формах. Причем формы сгруппированы в пары, дополняя и уравновешивая друг друга. В каждой субкультуре игровое начало, представленное в диалектическом единстве противоположностей, служит основой деятельности. Деятельность в субкультуре им не ограничена, она представлена во всей полноте и многообразии форм. Труд, игра, культ и жизнедеятельность лишь в своей совокупности являются реализацией сущностных сил человека. И субкультура, являясь первичным очагом инкультурации, представляет собой такую совокупность. Инкультурация происходит на основе активизации игрового начала и благодаря ему, поскольку игра активизирует состояние полной самоотдачи. В игре наиболее легко и ненавязчиво происходит включение своей личности в надличностную структуру, и культурная общность может быть воспринята как гиперличность. Преимущественно в молодежных субкультурах формируются будущие семейные пары, и в этом тоже немалое влияние игровой среды: познать настоящую близость возможно только в совместной игре. Только в игре современный человек достаточно свободен, чтобы чувствовать по-настоящему, не предаваясь излишней рационализации. В молодости каждый уже адекватно представляет, чего хочет от «серьезной жизни», — и при этом еще способен честно и самозабвенно играть. В предыдущие эпохи «играми двоих» были танцы, балы и ухаживания с серенадами под балконом. Теперь к известным формам прибавились путешествия автостопом и сюжетно-ролевые игры, рождающие незабываемые совместные переживания.

Ролевая субкультура — «дом человеческой игры» — сформировалась в России как субкультура интел-

лигенции, т.е., по определению М.С. Кагана, «образованных людей с большой совестью». Этим людям были присущи неудовлетворенность господствующей в современном им обществе культурой и своим местом в этой культуре, при отсутствии видимых альтернатив, жажда знаний и научно-творческий подход к познанию, высокий уровень самоорганизации при полном неприятии каких-либо организационных, бюрократических структур. В условиях трансформации советской культуры, сопровождавшейся ощущением «конца цивилизации», в терминологии А. Тойнби, тенденция к футуризму оказалась невостребованной: фантастическая литература не сулила оптимизма, программы освоения космоса были свернуты. Тенденция к архаизму, которая выразилась в невиданном взлете популярности исторической романистики, возрождении казачества и монархических настроений, этих людей не вдохновила. И они нашли выход своей творческой энергии в «творческом эскапизме»: построении вероятностных моделей развития человеческой культуры методом сюжетно-ролевой игры, реализуемой как коллективное творческое дело. На базе клубов любителей фантастики, клубов самодеятельной песни и коммунарских отрядов образовалось гуманитарное общественное движение, позже вобравшее в себя элементы многих других молодежных и творческих субкультур, известное как ролевое движение, ролевая среда, или ролевая субкультура.

За двадцать лет своего существования субкультура выработала свои нормы и ценности, выраженные в символике и артефактах, и ценностные приоритеты претерпели некоторую эволюцию. В первые годы ведущим приоритетом была Игра и вторичный мир как прибежище настоящей этики. Мир Игры представлялся настоящим, поскольку соответствующим замыслу Творца, а мир окружающей действительности — искаженным. Право называть друг друга именами вторичного

мира означало принятие в круг Искателей смысла жизни. Финальные *ценности* этого времени — бытие самим собой, поиск себя среди многочисленных идентичностей, цельность и неповторимость личности и взаимоотношений между ними. Основные *нормы* — вживание в роль и действие от имени персонажа, помощь братьям в творении мира; в жизни вне субкультуры — толерантность и просвещение. Ведущая мифология — Средиземье Дж. Р.Р. Толкина. Ведущий соционический тип — аполлонический (интуитивно-эмоциональный). Среди пришедших в субкультуру «второй волной», привлеченных масштабными игровыми проектами, много экспериментаторов. Для них главная *ценность* игры — опыт, постоянное совершенствование своих способностей, власть над законами природы и общества, способность понимать, контролировать, предсказывать и объяснять явления. Основные *нормы* — рационализм, логичность, проверяемость, «работоспособность», т.е. нормы научного познания. Нормы в жизни вне субкультуры от них не отличаются. Ведущая мифология — фэнтэзи, но используется и любая другая. Ведущий соционический тип — прометеический (интуитивно-мыслительный). Затем начинается откат от детерминизма, субкультура «вспоминает» о том, что стихия игры — свобода и спонтанность. Детерминизм, как аполлонический (замысел Творца), так и рационалистический (законы мира), уступает «индетерминизму левой пятки», порыву непосредственного самовыражения. Основная *ценность* этого времени — самовыражение в чистом виде, принимающее самые разные формы, в том числе предельно ироничные. Основные *нормы* — риск, спонтанность, победа, игра на выигрыш. Основная мифология — приключенческий роман, ведущий соционический тип — дионисийский (импульсивно-сенсорный). Все больше «детей» вырастает, но не спешит «наиграться» и уйти из субкультуры. Все больше людей, познавших вкус

свободной игры, стремится связать с нею свою дальнейшую деятельность. Игра понимается как искусство с присущим ему комплексом собственных выразительных средств, или как технология, применимая во многих сферах деятельности. Субкультура жаждет социализации, общественного признания, это становится ее ведущей *ценностью*. Вступают в действие требуемые социализацией *нормы*: иерархичность, приверженность традициям, верность долгу и взятым на себя обязательствам, в том числе деловым. Происходит четкое разделение на тех, кто *играет* игру и тех, кто *делает* игру. Вторые принимают деловую этику, первые не чуждаются этики потребления. Ведущей мифологией становится «голливуд» — проверенный, накатанный, «раскрученный» сюжет не важно, какого происхождения; ведущим соционическим типом — эпиметей (рассудительно-сенсорный). Это практичный, реалистичный и наиболее ответственный тип. Появляется тенденция к вырождению сюжетно-ролевой игры в род индустрии досуга. Спасает игру то, что она остается в рамках субкультуры, не стремясь к доминированию. Поэтому творчество сохраняется не только как непереносимое условие инкультурации в ролевую субкультуру, но и как род деятельности в ней. Упрощение ролевой субкультуры имеет место, и является неизбежным следствием массовости движения. Но оно компенсируется усложнением ролевой игры как культурообразующего фактора, благодаря которому субкультура до настоящего времени сохраняет в себе элитарный контингент, способный к саморазвитию.

Ролевая субкультура — одно из комплексных проявлений игрового начала, содержащее в себе все четыре его формы. Агональная форма, по Р. Кайуа (взаимодействие «игрок — игрок», по Л. Бочаровой), выражается в игре «на выигрыш», стремлении к победе, «выносу противника», а также в турнирных формах. Историческое фехтование, фехтование на ролевом оружии,

артистическое фехтование стремятся выделиться в спортивные дисциплины. Возможно, та же судьба постигнет исторический танец, по аналогии с балльным спортивным. Форма жребия, по Р. Кайуа (взаимодействии «игрок — Судьба», по Л. Бочаровой), выражена преимущественно в словесных и настольных играх типа «данджен» — системы D&D, AD&D и авторских разработках подобных модулей. Они классически уравнивают друг друга: в агон поединка вплетается жребий выбора противника, оружия, случая; жребию игральных кубиков противостоит энергия действия игрока в созданных судьбой обстоятельствах. Мимикрия передеваний, уже знаменующих собою игру, становится наиболее распространенной формой проявления игрового начала в сюжетно-ролевой игре. Она может даже подменить собой игру, если игра имеет дело с «человеком потребляющим». «Человеку чувствующему», «человеку действующему» и «человеку знающему» антураж лишь облегчает создание ролевого образа. Однако то, что эта форма непомерно разрослась, в ущерб уравнивавшему ее некогда головокружению, представляется нам одной из основных причин кризиса ролевой игры как «игры измененного сознания».

Экзистенциальная игра, игра на грани бытия и небытия, утеряна ролевой субкультурой вместе с «игрой измененного сознания» в процессе стремления к социализации. Массовый игрок, как и массовый зритель, склонен избегать глубоких и проникновенных воздействий, по крайней мере, избегать осознанно им поддаваться. На роль «почетной пенсии ролевика», обновляющей ощущение жизни, остается страйк, в котором, при всей остроте ощущений, сопряжение реальностей минимально и нет никакого риска потери самоконтроля. Творческие практики, расширяющие сознание, остаются сугубо личным, индивидуальным делом. Влияние ролевой субкультуры на доминирующую (массовую) культуру общества сколько-нибудь

заметно в сферах искусства и дизайна, особенно нетрадиционных арт-практик, педагогики и, безусловно, в сфере досуговой культуры. Однако влияние массовой культуры на РД, к настоящему времени, многократно превышает влияние ролевой культуры на доминирующую. В некоторых аспектах они развиваются синхронно. Иногда тенденции в ролевой культуре незначительно, на год-два, опережают аналогичные тенденции в массовой культуре России, но не более того. Возможно, это влияние ролевой культуры скажется чуть позже, когда деятели, выросшие в ней, войдут в доминирующий возрастной и социальный статус, как некогда «шестидесятники».

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

Законодательные и нормативные акты:

1. Всемирная программа действий, касающаяся молодежи, до 2000 года и на последующий период. Принята резолюцией Генеральной ассамблеи ООН от 13 марта 1996 г. № 50/81 [Электронный ресурс] — Режим доступа: http://vmo.rgub.ru/files/act_programm_2000-146-2.pdf — Дата обращения : 03.03.2011.
2. Закон тюменской области от 06.02.97 N 72 О молодежной политике в Тюменской области (принят Тюменской областной думой 19.12.96) [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://pravo.levonevsky.org/bazazru/texts22/txt22566.htm>
3. Закон РФ от 19.02.93 N 4520-I «О государственных гарантиях и компенсациях для лиц, работающих и проживающих в районах Крайнего Севера и приравненных к ним местностях» [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.consultant.ru/online/base/?req=doc; base=LAW;n=40552> — Дата обращения : 31.01.2011.
4. Положение о порядке формирования и утверждения списков, выдачи свидетельств и социальных выплат молодым семьям и молодым специалистам — участникам федеральной целевой программы «Социальное развитие села до 2012 года» утверждено постановлением Правительства Тюменской области от 5 мая 2008 г. № 125-п // «Тюменские известия». — 2008. — №86 (4589). — 20 мая.

Словари и справочники:

5. Аберкромби Н. Социологический словарь / Н. Аберкромби, С. Хилл, Б. Тернер ; пер. с англ. под ред. канд. социол. наук С. А. Ерофеева. — Москва : Экономика, 1999. — 413 с.
6. Даль, В. И. Толковый словарь живого великорусского языка [Электронный ресурс] / В. И. Даль. — Режим доступа: http://slovari.yandex.ru/~книги/Толковый_словарь_Даля — Дата обращения : 04.02.2011.
7. Краткий философский словарь / А. П. Алексеев, Г. Г. Васильев [и др.]; под ред. А. П. Алексеева. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : ТК Велби, Изд-во Проспект, 2008. — 496 с.
8. Культурология XX век. Словарь. — Санкт-Петербург : Университетская книга, 1997. — 640 с. — (Культурология. XX век).
9. Культурология. XX век. Энциклопедия в 2-х т. [Электронный ресурс] / глав. ред. и сост. С. Я. Левит. — Санкт-Петербург : Университетская книга, 1998. — Режим доступа: <http://psylib.org.ua/books/levit01/txt107.htm> — Дата обращения : 23.02.2011.

10. Мюллер, В. К. Новый англо-русский словарь / В. К. Мюллер. — Москва : Рус. яз., 1999. — 880 с.
11. Словарь общественных наук / авт.-сост. : Е. А. Подольская, Д. Е. Погорельий, В. Д. Лихвар. — Ростов-на-Дону : «Феникс», 2006. — 475 с. — (Словари).
12. Современный словарь по общественным наукам / под общ. ред. О. Г. Данильяна, Н. И. Панова. — Москва : Эксмо, 2007. — 528 с. — (Образовательный стандарт XXI).
13. Ушаков, Д. Н. Большой толковый словарь современного русского языка / Д. Н. Ушаков. — Москва : ООО «Буколика», 2008. — 1243 с.
14. Хоруженко, К. М. Культурология : энциклопед. словарь / К. М. Хоруженко. — Ростов-на-Дону, Феникс, 1997. — 640 с.

Монографии и учебные пособия:

15. Аникеева, Н. Г. Воспитание игрой / Н. Г. Аникеева. — Москва : Просвещение, 1987. — 144 с.
16. Апинян, Т. А. Игра в пространстве серьезного : игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т. А. Апинян. — С.-Петербург. гос. консерватория, Ин-т народов Севера Рос. гос. пед. ун-та; Санкт-Петербург : Изд-во СПбГУ, 2003. — 399 с.
17. Берн, Э. Игры, в которые играют люди : психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры : психология человеческой судьбы / пер. с англ., общ. ред. М. С. Мацковского. — Санкт-Петербург : Лениздат, 1992. — 400 с. : ил.
18. Библер, В. С. От наукоучения — к логике культуры. — Москва : Изд-во полит. лит-ры, 1991 [Электронный ресурс] / В. Библер. — Режим доступа: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/bibler/index.php — Дата обращения : 27.07.2010.
19. Важенина, С. С. Возрастная психология : учеб.-метод. материал для студентов вузов искусств и культуры / С. С. Важенина. — Тюмень : ТГИИК, 2003. — 45 с.
20. Ворошилов, В. Я. Феномен игры / В. Я. Ворошилов. — Москва : Советская Россия, 1982. — 78 с.
21. Выготский, Л. С. Психология искусства / Л. С. Выготский. — Москва : Педагогика, 1987. — 344 с.
22. Гадамер, Х.-Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики / пер. с нем., общ. ред. и вступ. ст. д. ф. н. Б. Н. Бессонова. — Москва : «Прогресс», 1988.
23. Гольцова, О. Игры в детском саду / О. Гольцова, Л. Клиндова, Я. Бердыхова. — Москва : Просвещение, 1966. — 251 с.
24. Громыко, М. М. Мир русской деревни / М. М. Громыко. — Москва : Молодая гвардия, 1991.
25. Гумилев, Л. Н. Этногенез и биосфера Земли / Лев Гумилев. — Москва : Эксмо, 2007. — 736 с. — (Антология мысли).

26. Гумилев, Л. Н. Конец и вновь начало : популярные лекции по народоведению / Л. Н. Гумилев. — Москва : Айрис-пресс, 2006. — 384 с. : ил. — (Библиотека истории и культуры).
27. Делез, Ж. Логика смысла [Электронный ресурс] / Жиль Делез. — Режим доступа: <http://www.gennadij.pavlenko.name/ex-book?text=830> — Дата обращения : 13.02.2011.
28. Ерасов, Б. С. Социальная культурология: пособие для студентов выс. учеб. заведений / Б. С. Ерасов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Аспект-Пресс, 1996. — 591 с.
29. Иванов, А. Виртуализация общества [Электронный ресурс] / А. Иванов. — Санкт-Петербург : «Петербургское Востоковедение». — 2000. — 96 с. — <http://thelib.ru/> — Дата обращения : 18.02.2010.
30. Иконникова, С. Н. История культурологических теорий / С. Н. Иконникова. — Санкт-Петербург : Питер, 2005. — 474 с.
31. Ионин, Л. Г. Социология культуры : учеб. пособие / Л.Г. Ионин. — Москва : Логос, 1996. — 280 с.
32. Исакова, Н. В. Культура и человек в этническом пространстве : этнокультурологический подход к исследованию социальных процессов / Н. В. Исакова. — Новосибирск : Изд-во МОУ ГЦРО, 2001. — 344 с.
33. Каган, М. С. Мир общения : проблема межсубъектных отношений / М.С. Каган. — Москва : Изд-во полит. лит-ы, 1988. — 316 с.
34. Каган, М. С. Философия культуры / М. С. Каган. — Санкт-Петербург : Петрополис, 1996. — 416 с.
35. Каган, М. С. Введение в историю мировой культуры. Кн. 1 / М. С. Каган. — Санкт-Петербург : Петрополис, 2003. — 368 с.
36. Кайуа, Р. Игры и люди : статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа ; пер. с фр. С. Н. Зенкина. — Москва : ОГИ, 2007. — 304 с.
37. Карцева, Л. В. Социология культуры : учеб. пособие / Л. В. Карцева, Ю. В. Шабалина. — 2-е изд. — Москва : Дашков и К, 2009. — 232 с.
38. Керимов, Т. Х. Неразрешимости / Т. Х. Керимов. — Москва : Академический проект ; Трикста, 2007. — 218 с. — (Технологии культуры).
39. Керимов, Т. Х. Социальная гетерология: материалы к специальному курсу [Электронный ресурс] / сост. проф., д-р филос. наук Т.Х. Керимов. — Екатеринбург : УралНАУКА, 1999. — 170 с. — Режим доступа: http://www2.usu.ru/soc_phil/rus/annotations/socheter.html — Дата обращения : 6.10.2009.
40. Кон, И. С. Психология ранней юности [Электронный ресурс] / И. С. Кон. — Москва : 1979. — 175 с. — [персональный сайт И.С. Кона]. — Режим доступа: <http://www.koob.ru/kon/> — Дата обращения : 28.12.2008.
41. Кондаков, И. В. Культура России : краткий очерк истории и теории / И. В. Кондаков. — Москва : КДУ, 2007. — 360 с.

42. Костецкий, В. В. Девиация в онтологическом статусе игры / В. В. Костецкий // Проблемы девиантного поведения молодежи : монография. — Тюмень : ТЮИ МВД РФ, 2007. — С. 130–141.
43. Кордонский, М. Очерки неформальной социотехники : учеб. пособие для лидера молодежной неформальной группы / М. Кордонский, М. Кожаринов. — Москва : «Net2Net», 2008. — 336 с. — («Технология группы») [Электронный ресурс]. — Режим доступа: lib.rus.ec Книги 205043/ — Дата обращения : 02.02.2011.
44. Кротов, А. В. Практика вольных путешествий / Антон Кротов. — Изд-е 6-е, испр. и доп. — Москва : 2002. — 77 с.
45. Кротов, А. В. 134 вопроса, 134 ответа об автостопе и обо всем / Антон Кротов. — Москва : «Гео-МТ», 2001. — 96 с.
46. Культурология : учеб. пособие / под ред. Ю. Н. Солонина, М. С. Кагана. — Москва : Юрайт-издат, 2005. — 566 с.
47. Куприянов Б. В. Очерки общественной педагогики : ролевое движение в России / Б. В. Куприянов, А. Е. Подобин. — Кострома : КГУ им. Н.А. Некрасова, 2003. — 104 с. — [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.altruism.ru/sengine.cgi/5/31/2> — Дата обращения : 1.08.2010.
48. Ларин, Ю. В. Прологомены к культурологии : монография / Ю. В. Ларин. — Тюмень : Изд-во ТюмГУ, 2002. — 144 с.
49. Ларин, Ю. В. Онто-логика культуры : монография / Ю. В. Ларин. — Тюмень : Изд-во ТюмГУ, 2004. — 164 с.
50. Левикова, С. И. Молодежная субкультура : учеб. пособие / С. И. Левикова. — Москва : ФАИР-ПРЕСС, 2004. — 608 с.
51. Личность и игра : от начальной школы до выпускного класса : учеб. пособие / колл. авт. — Новосибирск : Изд-во НГПУ, 1995. — 155 с.
52. Манхейм, К. Диагноз нашего времени / Карл Манхейм. — Москва : Юрист, 1994. — 700 с. — (Лики культуры).
53. Марков, Б. В. Культура повседневности : учеб. пособие / Б. В. Марков. — Санкт-Петербург : Питер, 2008. — 352 с. — (Серия «Учебное пособие»).
54. Менджерицкая, Д. В. Воспитателю о детской игре : пособие для воспитателей детских садов / Д. В. Менджерицкая. — Москва : Просвещение, 1982.
55. Мид, М. Культура и преемственность. Исследование конфликта между поколениями [Электронный ресурс] / Маргарет Мид. — Режим доступа: <http://www.countries.ru/library.htm>. — Дата обращения : 24.03.2009.
56. Морено, Я. Психодрама : науч. издание / Я. Морено. — Москва : Апрель-Пресс ; Эксмо, 2001. — 521, [1] с.
57. Налимов, В. В. Спонтанность сознания : вероятностная теория смыслов и смысловая архитектура личности [Электронный ресурс] / В. В. Налимов. — Москва : Изд-во «Прометей» МГПИ

- им. Ленина, 1989. — Режим доступа: <http://www.klex.ru/books> — Дата обращения : 4.06.2010.
58. Налимов, В. В. Реальность нереального : вероятностная модель бессознательного [Электронный ресурс] / В. В. Налимов, Ж. А. Дрогалина. — Москва : МИР ИДЕЙ 1995. — Режим доступа: http://www.biometrica.tomsk.ru/nalimov_bagr.htm. — Дата обращения : 4.06.2010.
59. Новиков, В. С. Культурология : учеб.-метод. пособие для студентов дистанционного, заочного и дневного обучения / В. С. Новиков. — Тюмень : РИЦ ТГАКИ, 2007. — 204 с. — С. 15.
60. Ортега-и-Гассет, Х. Дегуманизация искусства / Хосе Ортега-и-Гассет // Ортега-и-Гассет, Х. Дегуманизация искусства. Бесхребетная Испания : [сб. пер. с исп.]. — Москва : АСТ ; АСТ МОСКВА, 2008. — 189, [3] с. — (Философия. Психология).
61. Ортега-и-Гассет, Х. Восстание масс / Х. Ортега-и-Гассет. — Москва : АСТ, 2003. — 509 с. — (Philosophy).
62. Парето, В. Компендиум по общей социологии [Электронный ресурс] / В. Парето. — Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Polit/Hrestom/32.php — Дата обращения : 24.07.2010.
63. Патласов, С. А. Подлинность как феномен бытия человеческой личности : монография / С. А. Патласов. — Тюмень, Изд-во ТюмГУ, 2007. — 228 с.
64. Переслегин, С. Б. Самоучитель игры на мировой шахматной доске / Сергей Переслегин. — Москва : АСТ ; Санкт-Петербург : TERRA FANTASTICA, 2007. — 619, [5] с. — (Philosophy).
65. Пиаже, Ж. Психология интеллекта [Электронный ресурс] / Жан Пиаже. — Режим доступа: <http://www.koob.ru/piaget/> — Дата обращения : 19.07.2010.
66. Рожко, К. Г. Формы общественной духовности и виды культуры : учеб.-метод. пособие / К. Г. Рожко; отв. ред. М. А. Капеко. — Тюмень : РИЦ ТГАКИ, 2007. — 80 с.
67. Рожко, К. Г. Категория и принцип деятельности : монография / К. Г. Рожко. — Тюмень : РИЦ ТГАКИ, 2009. — 156 с.
68. Рожко, К. Г. Иерархичность в обществе : монография / К. Г. Рожко. — Тюмень : РИЦ ТГАКИиСТ, 2014. — 84 с.
69. Сапковский, А. Вареник, или Нет золота в Серых горах // Анджей Сапковский. Нет золота в Серых горах. — Москва : Изд-во АСТ, 2002 — 374 с.
70. Сапронов, П. А. Культурология : курс лекций по теории и истории культуры / П. А. Сапронов. — Санкт-Петербург : Союз, 1998. — 580 с.
71. Селиванов, Ф. А. Поиск ошибочного и правильного / Ф. А. Селиванов. — Тюмень : Изд-во ТюмГУ, 2003. — 196 с.
72. Селиванов, Ф.А. Благо. Истина. Связь / Ф. А. Селиванов. — Тюмень : РИЦ ТГАКИ, 2008. — 260 с.

73. Сикевич, З. В. Молодежная культура: «за» и «против»: заметки социолога / З. В. Сикевич. — Ленинград, Лениздат, 1990. — 206 с.
74. Скворцова, Е. М. Теория и история культуры: учебник для вузов / Е. М. Скворцова. — Москва: ЮНИТИ, 1999. — 406 с.; ил.
75. Социальная педагогика: учеб. пособие для студентов педагогических вузов и колледжей / под ред. В. И. Загвязинского, М. П. Зайцева. — Тюмень: Изд-во ТюмГУ, 2003. — 220 с.
76. Станиславский, К. С. Моя жизнь в искусстве / К. С. Станиславский. — Москва: Искусство, 1984. — 424 с.
77. Теория культуры: учеб. пособие / под ред. С. Н. Иконниковой, В. П. Большакова. — Санкт-Петербург: Питер, 2010. — 592 с.
78. Тойнби, А. Дж. Постижение истории: сб. / А. Дж. Тойнби; пер. с англ. Е. Д. Жаркова. — Москва: Айрис-пресс, 2008. — 640 с. — (Библиотека истории и культуры).
79. Толкин, Дж. Р. Р. О волшебных сказках [Электронный ресурс] // Толкин Дж. Приключения Тома Бамбадила и другие стихи из Алой Книги: стихи и повести. — Москва, 1992. — / Дж. Толкин. — Режим доступа: <http://fairypot.narod.ru/story/Tolkien.htm>. — Дата обращения: 10.08.2010.
80. Уилсон, Р. А. Психология эволюции / Роберт Антон Уилсон. — Киев: ЯНУС, 1998. — 304 с.
81. Ульяновский, А. В. Мифодизайн: коммерческие и социальные мифы / А. В. Ульяновский. — Санкт-Петербург: Питер, 2005. — 544 с.: ил. — (Маркетинг для профессионалов).
82. Финк, Э. Основные феномены человеческого бытия [Электронный ресурс] / Э. Финк. — yandex.www.TheLib.ru
83. Флиер, А. Я. Культурология для культурологов: учеб. пособие для магистрантов и аспирантов, докторантов и соискателей, а также преподавателей культурологии. — Москва: Академический проект, 2000. — 496 с.
84. Хейзинга, Й. Homo ludens / Человек играющий: статьи по истории культуры / пер. и сост. Д. В. Сильвестрова. — 2-е изд., испр. — Москва: Айрис-пресс, 2003. — 496 с. — (Библиотека истории и культуры.)
85. Хейзинга, Й. В тени завтрашнего дня // Хейзинга, Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. — Москва: Прогресс; «Прогресс-Академия», 1992. — 464 с.
86. Хренов, Н. А. Воля к сакральному / Н. А. Хренов. — Санкт-Петербург: Алетея, 2006. — 571 с.
87. Хукер, Марк Т. Толкин русскими глазами / Марк Т. Хукер. — Москва: ТТТ, ТО; Санкт-Петербург: 2003. — 301 с.
88. Шабанов, Л. В. Социально-психологические характеристики молодежных субкультур: социальный протест или вынужденная маргинальность? / Л. В. Шабанов. — Томск, 2005. — 262 с.
89. Шейн, Э.Х. Организационная культура и лидерство / Э. Х. Шейн. — Санкт-Петербург: Питер, 2002. — 336 с.

90. Шиллер, Ф. Письма об эстетическом воспитании человека: Статьи об эстетике / Ф. Шиллер. — Москва ; Ленинград, 1935.
91. Щербинин, М. Н. Искусство и философия в генезисе смыслообразования (Опыт эстетической антропологии) / М. Н. Щербинин. — Тюмень : Изд-во ТюмГУ, 2005. — 312 с.
92. Эко, У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста [Электронный ресурс] / Умберто Эко. — Москва, 2005. — Режим доступа: <http://culturca.narod.ru/eo1.htm> — Дата обращения : 14.04.2010.
93. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. — Москва : Владос, 1999. — 356 с.
94. Эльконин, Д. Б. Избранные психологические труды / под ред. В. В. Давыдова, В. П. Зинченко. — Москва : Педагогика, 1989. — 554 с.

Статьи:

95. Аббасова, Н. Т. Игра как театральная социальная деятельность / Н. Т. Аббасова // *Studia culturae*. — Альманах кафедры философии культуры и культурологии и Центра изучения культуры философского факультета Санкт-Петербургского государственного университета. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургское философское общество, 2002. — Вып. 2. — С. 208–212.
96. Авдонина, М. Толкинисты как они есть [Электронный ресурс] / М. Авдонина, Е. Кинн. — Режим доступа : <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/tower/index.html> — Дата обращения : 28.04.2010.
97. Александров, Р. Ю. Социально-философские аспекты развития молодежной субкультуры / Р. Ю. Александров // *Гуманитарные и социально-экономические науки*. — 2008. — № 5. — С. 77–81.
98. Апинян, Т. А. Сущностно-универсальное определение игры : феноменология фантома / Т. А. Апинян // *Вопросы философии*. — 2008. — № 2. — С. 58–73.
99. Апинян, Т. А. Красота игры без правил / Т. А. Апинян // *Этическое и эстетическое: 40 лет спустя* : мат. науч. конференции (г. Санкт-Петербург, 26–27 сентября 2000 г.). Тезисы докладов и выступлений. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургское философское общество, 2000. — С. 14–18.
100. Арнаутова, А. Ф. Место субкультуры фурри в системе субкультурных образований [Электронный ресурс] / А. Ф. Арнаутова // *Вестник СамГУ*. — 2013. — № 5. — С. 32–38. — Режим доступа: http://www.vestnik.ssu.samara.ru/tgt/2013_5_106_6.PDF.
101. Асмолов, К. В. О Толкине, толкинизме и толкнутых (заметки историка-наблюдателя) [Электронный ресурс] / К. В. Асмолов. — Режим доступа: <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/fandom/makavity.shtml> — Дата обращения : 2.08.2010.
102. Бабушкин, А. В. Что понимается под «творческой активностью»? / А.В. Бабушкин // *Самореализация молодежи XXI века* :

- инициатива, развитие, творчество : сборник науч. трудов / отв. ред. : Л. Н. Захарова, Ю. В. Ларин. — Тюмень, 2007. — С. 9–12.
103. Балла, О. Только настоящее трудно [Электронный ресурс] / Ольга Балла // Новый мир. — 2009 — № 5.
104. Багыршин, Б. История Ролевого движения [Электронный ресурс] / Б. Багыршин. — Режим доступа : <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/fandom2/bbb.shtml> — Дата обращения : 2.08.2010.
105. Бар-Ялом, Э. Родом из фэндома [Электронный ресурс] / Эли Бар-Ялом — Режим доступа: <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/fandom2> — Дата обращения : 2.08.2010.
106. Белоконь, О. О сюжете и не только / О. Белоконь // *Magister Ludi*. — 2004 (окт.). — С. 19.
107. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости [Электронный ресурс] / Вальтер Беньямин. — Режим доступа: http://www.philol.msu.ru/~forlit/Pages/Biblioteka_Benjamin.htm — Дата обращения : 19.10.2010.
108. Бердяев, Н. А. О природе творчества // Хрестоматия по философии : учеб. пособие / сост. П. В. Алексеев. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : ТК Велби ; Проспект, 2007. — 576 с. — С. 313–330.
109. Бердяев, Н. А. Воля к жизни и воля к культуре [Электронный ресурс] / Н. А. Бердяев. Воля к жизни и воля к культуре // Смысл истории. — Режим доступа : http://www.krotov.info/library/02_b/berduaev — Дата обращения : 15.03.2010.
110. Берелехис, А. Индивидуальный подход в ролевой игре [Электронный ресурс] / Александр Берелехис, Ольга Берелехис (Орклуб, Уфа). // Ролевые игры : сборник статей. — Режим доступа : <http://www.tnu.in.ua/study/books.php?do=file&id=6120> — Дата обращения : 16.07.2010.
111. Бернштам, Т. А. Символизм игры совершеннолетия (восточно-славянская традиция XIX — начала XX вв.) / Т. А. Бернштам // *Игра и игровое начало в культуре народов мира*. — Санкт-Петербург : МАЭ РАН, 2005. — 274 с. — С. 48–60.
112. Бирюков, С. Как начать игру? Установочный сценарий [Электронный ресурс] / С. Бирюков // Ролевые игры : сборник статей. — Режим доступа : <http://www.tnu.in.ua/study/books.php?do=file&id=6120> — Дата обращения : 16.07.2010.
113. Борисов, О. С. Манипуляция и игра : различие оперативных процедур в культуре XX в. / О. С. Борисов // *Studia culturae : альманах кафедры философии культуры и культурологии и Центра изучения культуры философского фак-та Санкт-Петербург. гос. ун-та*. — Санкт-Петербург : Санкт-Петерб. философ. общ-во, 2002. — Вып. 2. — С. 195–205.
114. Бочарова, Л. История Ролевого Движения в России : от Античности до Нового времени [Электронный ресурс] / Лора Бочарова.

- Режим доступа : <http://rpg.nsk.ru/texts> — Дата обращения : 20.06.2009.
115. Бочарова, Л. После отстоя пены (Отчет главного мастера об игре «Сильмариллион-экстрим») / Лора Бочарова. — «Мое королевство». — 2002 (окт.). — № 16. — С. 55.
116. Булгаков, С. Н. Героизм и подвижничество / С. Н. Булгаков // Вехи. Репринтное воспроизведение издания 1909 г. — Москва : Новое время ; Горизонт, 1990. — С. 23–69.
117. Буренина, О. Русская «фантастическая» философия (о границах философского и фантастического) / Ольга Буренина // Интеллект, воображение, интуиция : мифологический и художественный опыт : международ. чтения по теории, истории и философии культуры. — Санкт-Петербург : РИК МК РФ и РАН (Санкт-Петербург. отделение) ; ФКИЦ «ЭЙДОС», 2001. — № 11. — 379 с. — С. 155–169.
118. Важенина, С. С. Возрастная субкультура как разновидность субкультуры / С. С. Важенина, О. Н. Романова // Загадки жизни и парадоксы познания : сб. статей к Всерос. конф. 31 мая 2003. — Тюмень : Вектор бук, 2003. — С. 191–195.
119. Венгер, Л. А. Игра как вид деятельности / Л. А. Венгер // Вопросы психологии. — 1978. — № 3. — С. 163–165.
120. Глазунов, Г. Удовлетворение и удовольствия. Методы стимуляции игроков на игру [Электронный ресурс] / Г. Глазунов // Ролевые игры : сб. статей. — Режим доступа : <http://www.tnu.in.ua/study/books.php?do=file&id=6120> — Дата обращения : 16.07.2010.
121. Дружинин, Ф. Социомоделирование [Электронный ресурс] / Федор Дружинин // Ролевые игры : сб. статей. — Режим доступа : <http://www.tnu.in.ua/study/books.php?do=file&id=6120> — Дата обращения : 16.07.2010.
122. Егорова, Е. Ю. Молодежные контркультуры и система общества [Электронный ресурс] / Е. Ю. Егорова // Профессионально-трудовое воспитание молодежи в техническом вузе. — Режим доступа : www.lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2008/19_20.pdf — Дата обращения : 13.04.2010. — С. 47–49.
123. Защита Имени (дискуссия на страницах журнала «Талисман», 1995. № 10, 13) [Электронный ресурс] / Ниэннах, Эльрин, Эленхильд, Кинн, М. Ганжа. — Режим доступа : <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/fandom/name10.shtml>. — Дата обращения : 24.03.2007.
124. Зотов, С. Н. Игровое начало в литературоведении [Электронный ресурс] / С. Н. Зотов, в соавт. с А. А. Ефимовым. — Режим доступа : <http://czotov.ru/content.php?id=10261> — Дата обращения : 20.01.2011.
125. Каган, М. С. Воспроизводство российской интеллигенции как педагогическая проблема [Электронный ресурс] / М. С. Каган.

- Режим доступа: <http://anthropology.ru/ru/texts/index.html>
— Дата обращения : 14.08.2009.
126. Карафелов, А. М. Многообразие начала и естественный отбор [Электронный ресурс] / А. М. Карафелов. — Режим доступа : <http://neformalitet.narod.ru/> — Дата обращения : 5.07.2010.
127. Карева, Е. Ролевое движение в России — истинные правила игры [Электронный ресурс] / Е. Карева // Игромания. — 2000. — № 4 (апрель 2000 г.). — Режим доступа: <http://www.kulichki.com/tolkien/podshivka/000400.htm/> — Дата обращения : 12.11.2002.
128. Карева, Е. Катехизис : Малый типовой набор ответов на вопрос «Зачем ты едешь на игры и что это такое?» / Еля Карева. — Режим доступа : <http://rpg.nsk.ru/texts/katehisys.htm> — Дата обращения : 20.06.2010.
129. Кивилев, М. И. Молодежные движения : сущность и типология [Электронный ресурс] / М. И. Кивилев // Профессионально-трудовое воспитание молодежи в техническом вузе. — Режим доступа : www.lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2008/19_20.pdf/ — Дата обращения : 13.04.2010. — С. 65–66.
130. Киселева, М. А. Статусы в молодежной субкультуре [Электронный ресурс] / М. А. Киселева // Профессионально-трудовое воспитание молодежи в техническом вузе. — Режим доступа : www.lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2008/19_20.pdf/ — Дата обращения : 13.04.2010. — С. 67–68.
131. Кожаринов, М. Ролевое моделирование / М. Кожаринов, С. Борисов // Мое королевство. — 2001. — № 14. — С. 67.
132. Кожаринов, М. Неформалы 2000-х. Синтез молодежных движений [Электронный ресурс] / М. Кожаринов, М. Кордонский. — Режим доступа : <http://neformalitet.narod.ru/> — Дата обращения : 5.07.2010.
133. Кожаринов М. Создатели смыслов [Электронный ресурс] / М. Кожаринов, М. Кордонский. — Режим доступа : <http://www.altruism.ru/sengine.cgi/13/16> — Дата обращения : 16.03.2007.
134. Кожаринов, М. История молодежного движения в России и динамика его развития [Электронный ресурс] / М. Кожаринов, С. Тишин. — Режим доступа : <http://www.scout.org.ru/archives/exchange/> — Дата обращения : 17.11.2002.
135. Крылов, Р. Нужны ли мы нам? [Электронный ресурс] / Р. Крылов (Рауль). — Режим доступа : <http://rpg.nsk.ru/texts/raoul2> — Дата обращения : 20.06.2009.
136. Крылов, Р. Статус [Электронный ресурс] / Р. Крылов (Рауль). — Режим доступа : <http://rpg.nsk.ru/texts/stat1.htm> — Дата обращения : 20.06.2009.
137. Ланцберг, В. Технология группы (сокращенный вариант) / В. Ланцберг, М. Кордонский // Сельская школа со всех сторон. — 2001. — № 20. — С. 12.

138. Левикова, С. И. Неформальная молодежная субкультура как модель и элемент ценностно-смыслового расслоения грядущего постиндустриального общества [Электронный ресурс] / С. И. Левикова. — Режим доступа : <http://elcom.ru/~human/2008ns/37lsi.htm> — Дата обращения : 10.04.2010.
139. Левикова, С. И. Два взгляда на структуру культуры : от классики к постмодернизму (на примере неформальной молодежной субкультуры) [Электронный ресурс] / С. И. Левикова. — Режим доступа : <http://base.spbric.org/main/allfiles/220> — Дата обращения : 27.07.2010.
140. Левикова, С. И. Молодежные субкультуры и объединения [Электронный ресурс] / С. И. Левикова // Полис : российский научный и культурно-просветительский журнал в области политологии и политической социологии. — Режим доступа : http://www.polisportal.ru/index.php?page_id=51&id=161
141. Ледякова, Ю. О внутреннем содержании ролевой игры / Юлия Ледякова // Мое королевство. — 2005. — № 25. — С. 21.
142. Лем, С. Модель культуры / Станислав Лем // Вопросы философии. — 1969. — № 8.
143. Леонтьев, А. Н. Психологические основы дошкольной игры / А. Н. Леонтьев. // Психологическая наука и образование. — 1996. — №3. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.psyedu.ru> — Дата обращения : 26.11.2008.
144. Ливанова, Е. «Перекресток» : рифы и мели «свободной игры» [Электронный ресурс] / Е. Ливанова. — Режим доступа : <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/fandom/perekrestok.shtml> — Дата обращения : 26.04.2007.
145. Лифантьева, Е. Кризис ролевого движения в Омске, или Семь категорий омских игроков / Е. Лифантьева // Вестник омского ролевого движения. — 2004. — № 14.
146. Ломов, Ю. Волки за барьером / Юрий Ломов // Крылатый вестник. — 2001. — № 3 (11). — С. 32.
147. Лосинская, А. Ю. История и социология ролевого движения в России. Искусство ролевой игры как средство социальной адаптации / А. Ю. Лосинская // Актуальные проблемы науки в обособленных подразделениях вуза : сб. науч. статей / под ред. В. Б. Орлова, В. Н. Грибова, Н. И. Сперанской. — Вып. 5. — Урай ; Челябинск : Уральская академия, 2004. — С. 117–128.
148. Лосинская, А. Ю. Понятие и функции игры как таковой в контексте развития исследования игры / А. Ю. Лосинская // Актуальные проблемы науки в обособленных подразделениях вуза : сб. науч. статей / под. ред. В. Б. Орлова, В. И. Грибова, Н. И. Сперанской. — Вып. 2. — Урай ; Челябинск : Уральская академия, 2001. — С. 84.
149. Лорес, Ю. Л. Место авторской песни в системе искусств [Электронный ресурс] / Юрий Лорес. — Режим доступа : http://www.ksp-msk.ru/page_38.html — Дата обращения : 06.12.2010.

150. Лотман, Ю. М. Несколько мыслей о типологии культур / Ю. М. Лотман // Языки культуры и проблемы переводимости. — Москва : Наука, 1982. — С. 4–5.
151. Луков, В. А. Молодежные субкультуры в современной России [Электронный ресурс] / В. А. Луков. — Режим доступа : <http://psyfactor.org/lybr.htm> — Дата обращения : 10.04.2010.
152. Макаров, А. Несколько слов о толкинизме / А. Макаров // Крылатый вестник. — 2000. — № 3 (4). — С. 15.
153. Мареичева, О. Земляничное мыло навсегда : личный опыт прочтения и общения [Электронный ресурс] / Ольга Мареичева. — Режим доступа : <http://www.kulichki.com/tolkien/archiv/fandom/zemlyanika.shtml#rem5> — Дата обращения : 2.08.2010.
154. Маркс, К. К критике гегелевской философии права : введение. [Электронный ресурс] / Карл Маркс. — Режим доступа : http://www.krotov.info/libr_min/m/maistr/marx.html#101 — Дата обращения : 12.08.2010.
155. Мартыянов, А. Л. Ролевые игры в стадии капитализма и империализма [Электронный ресурс] / А. Л. Мартыянов. — Режим доступа : <http://rpg.nsk.ru/texts/gunter/gunter.htm> — Дата обращения : 12.07.2010.
156. Мончаковская, О. С. Фэнтези как разновидность игровой литературы [Электронный ресурс] / О. С. Мончаковская // Знание. Понимание. Умение. — 2007. — № 3. — С. 231–237.
157. Неклесса, А. И. Мир игры, или Четыре монолога о сценографии после современности / А. И. Неклесса // Знамя. — 2004. — № 11. — С. 126–140.
158. Немирова, А. От младенчества к переходному возрасту : десять лет движению ролевых игр / Алина Немирова // Мое королевство. — 2001. — № 14. — С. 23–27.
159. Немирова, А. Десять лет бытования творчества Толкина в контексте нашей культуры / Алина Немирова // Крылатый вестник. — 2001. — № 1. — С. 12–13.
160. Немирова, А. Ролевые игры : параллельная реальность и социальная адаптация / А. Немирова, С. Кагна // Крылатый вестник. — 2001. — № 3 (11). — С. 21.
161. Омельченко, Е. Субкультуры и культурные стратегии на молодежной сцене конца XX века : кто кого? [Электронный ресурс] / Елена Омельченко // Неприкосновенный запас. — 2004. — № 4 (36). — Режим доступа : <http://magazines.russ.ru/nz/2004/4/> — Дата обращения : 10.04.2010.
162. Омельченко, Е. Смерть молодежной культуры и рождение стиля «молодежный» [Электронный ресурс] / Елена Омельченко // Отечественные записки. — 2006. — № 3 (29). — Режим доступа : <http://www.strana-oz.ru> — Дата обращения : 10.04.2010.
163. Полищук, В. Кинотекст : массовая культура, сказка, миф [Электронный ресурс] // Международный журнал исследований куль-

- туры. — 2010. — № 1. — Режим доступа : <http://www.cultural-research.ru/ru/cinema/35-kinotext>
164. Попова, Ф. Х. Современные молодежные досуговые формирования / Ф. Х. Попова, Ю. А. Долгих // Общественная организация социально-культурной деятельности : материалы Всерос. науч.-практ. конф. «Культура Тюменской области : история, современное состояние, проблемы и перспективы» (г. Тюмень, 16 апр. 2004 г.) / науч. ред. В. В. Попов; отв. ред. Ф. Х. Попова. — Тюмень, 2004. — С. 205–214.
165. Приблизительная пси-характеристика контингента Эгладора [Электронный ресурс] / Автор неизвестен. Текст выложен в ФИДО М. Линкиным. — Режим доступа : <http://www.kulichki.com/tolkien/ahiv/fandom/eglador.shtml> — Дата обращения : 2.08.2010.
166. Прохорова, Н. Приглашение к бегству [Электронный ресурс] / Н. Прохорова. — Режим доступа : <http://www.kulichki.com/tolkien/cabinet/about/welcome.shtml> — Дата обращения : 28.04.2010.
167. Ребров, И. Об игровой динамике / И. Ребров // Мое королевство. — 2001. — № 14. — С. 40–42.
168. Репринцева, Е. А. Современная игровая культура молодежи как феномен теории и практики воспитания : проблемы и тенденции развития / Е. А. Репринцева // Фундаментальные проблемы культурологии : в 4-х т. — Санкт-Петербург : Алетейя, 2008. — Т. III. Культурная динамика. — С. 55–69.
169. Романова, А. Неформальные общественные объединения в современной Москве / А. Романова // История. — 2000. — № 30 (август). — С. 16.
170. Романова, О. XII-90 : начало легенды [Электронный ресурс] / О. Романова. — Режим доступа : <http://rpg.nsk.ru/texts/rpg/lections/romanova/hi90.htm> — Дата обращения : 12.08.2009.
171. Саркисов, Н. Д. Субкультура / Н. Д. Саркисов // Современная западная социология : словарь. — Москва : Политиздат, 1990. — С. 336–337.
172. Сагатовский, В. Н. Категория деятельности и ее структура / В. Н. Сагатовский // Философские проблемы деятельности : материалы «круглого стола» // Вопросы философии. — 1985. — № 2. — С. 28–32.
173. Сауленко, Л. Молодежные субкультуры : украинский контекст [Электронный ресурс] / Л. Сауленко. — Режим доступа : <http://www.altruism.ru/sengine.cgi/12/20/4> — Дата обращения : 2.08.2010.
174. Свиридов, А. Статья с двумя комментариями [Электронный ресурс] / А. Свиридов. — Режим доступа : <http://www.kulichki.com/tolkien/ahiv/fandom/lection.shtml> — Дата обращения : 2.08.2010.
175. Селиванов, Ф. А. Игра и модальность / Ф.А. Селиванов // Культура Тюменской области : история, современное состояние, проблемы и перспективы : материалы Всерос. науч.-практ. конф.

- г. Тюмени, 15–16 апреля 2004 г. — Тюмень : Вектор-Бук, 2004. — С. 147–149.
176. Сергеев, В. К. Молодежная субкультура в условиях мегаполиса [Электронный ресурс] / В. К. Сергеев. — Режим доступа : <http://synerg.narod.ru> — Дата обращения : 10.04.2010.
177. Сергеев, С.А. К вопросу о классификации и некоторых особенностях молодежных субкультур России [Электронный ресурс] / С. А. Сергеев. — Режим доступа : <http://www.kulichki.com> — Дата обращения : 10 апреля 2010 г.
178. Скауты, или «Банда Робин Гуда» в 1874 году (к вопросу об истории ролевых игр в России) / Автор неизвестен. — Режим доступа : <http://rpg.nsk.ru/texts/rpg/lections/klf/scouts.htm> — Дата обращения : 12.08.2010.
179. Скулачев, П. С деревянным мечом против реальности. [Электронный ресурс] / П. Скулачев — Режим доступа: <http://www.alexander6.ru/alexander6//> — Дата обращения : 23.10.2002.
180. Соболев, Д. М. «Что такое литература?» и современная теория культуры / Д. М. Соболев // III Российский культурологический конгресс с международ. участием «Креативность в пространстве традиции и новации» : тезисы докладов и сообщений. — Санкт-Петербург : ЭЙДОС, 2010. — 556 с. — С. 485–486.
181. Соколов, М. Как писать этнографию молодежной субкультуры [Электронный ресурс] / М. Соколов. — Режим доступа : <http://subculture.narod.ru/index.html> — Дата обращения : 29.03.2009.
182. Смеркович, Л. Е. Немного об исторических играх и моделировании / Л. Е. Смеркович // Крылатый вестник. — 2001. — № 3 (11). — С. 22.
183. Смеркович, Л. Е. О пользе кризисов, или Как нам жить в эпоху игр? / Л. Е. Смеркович// Крылатый вестник — 2001. — № 3 (4). — С. 3.
184. Тихомиров, С.А. Негативная фольклоризация как стратегия сопротивления массовой культуре (на примере фольклора современной городской молодежи) / С. А. Тихомиров // Молодежь и наука : реальность и будущее : мат-лы II Международ. науч.-практ. конф. (г. Невинномысск, 3 марта 2009). — Невинномысск : НИЭУП, 2009. — Т. 3. — С. 360–362.
185. Тихомиров, С. А. Место молодежных субкультур в системе современной городской культуры / С. А. Тихомиров // Сборник научно-образовательного культурологического общества : мат-лы III Собрания науч.-образ. культурологического общества ... 22–23 апреля 2009 г. — Санкт-Петербург : Изд-во РХГА, 2009. — С. 142–150.
186. Токаева, Е. Моделирование языков в ролевой игре [Электронный ресурс] / Е. Токаева // Ролевые игры : сб. статей. — Режим доступа : <http://www.tnu.in.ua/study/books.php?do=file&id=6120> — Дата обращения : 16.07.2010.

187. Толмачев, С. Ролевое движение и партийное строительство [Электронный ресурс] / С. Толмачев. — Режим доступа : http://www.alexander6.ru/alexander6/11993/def_allmaterials — Дата обращения : 29.11.2002.
188. Толмачев, С. Ролевое движение — перспективы развития (типологический подход к анализу) / С. Толмачев. — Режим доступа : <http://rpg.nsk.ru/texts/tolm1> — Дата обращения : 20.06.2009.
189. Топилина, Е. С. Особенности типологизаций молодежной субкультуры в современной России / Е. С. Топилина // Гуманитарные и социальные науки. — 2008. — № 1. — С. 50–53.
190. Третьяков, В. Деловая игра как средство творения образа / В. Третьяков // Almatater. № 3. 1991 [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.humant.claw.ru/> — Дата обращения : 24.09.2007.
191. Труфанова, Е. О. Человек в лабиринте идентичностей [Электронный ресурс] / Е. О. Труфанова // Вопросы философии — Режим доступа : http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=102&Itemid=52 — Дата обращения : 12.08.2010.
192. Тулинов, К. Имитация и моделирование [Электронный ресурс] / К. Тулинов // Ролевые игры : сб. статей — Режим доступа : <http://www.tnu.in.ua/study/books.php?do=file&id=6120> — Дата обращения : 16.07.2010.
193. Тулинов, К. Игры и мистерии [Электронный ресурс] / К. Тулинов // Ролевые игры : сб. статей — Режим доступа : <http://www.tnu.in.ua/study/books.php?do=file&id=6120> — Дата обращения : 16.07.2010.
194. Туркатенко, А. Молодежные субкультуры сегодня : попытка энциклопедии / А. Туркатенко // Знание — сила. — 2007. — № 1. — С. 59–64.
195. Тюков, А. А. Организационные обучающие игры и моделирование процессов социального развития личности [Электронный ресурс] / А.А. Тюков. — Режим доступа : www.traktat.ru/tr/referats/id.13452.html — Дата обращения : 10.04.2010.
196. У Цзя-цин. Бардовское движение как культурный «текст» повседневности [Электронный ресурс] / У Цзя-Цин. — Режим доступа : <http://base.spbric.org/main/person/1468> — Дата обращения : 27.04.2010.
197. Фатющенко, А. Ролевые игры [Электронный ресурс] / А. Фатющенко. — Режим доступа : <http://chronarda.ru/arda/after/roleplay.php> — Дата обращения : 13.07.2010.
198. Фрид, М. Мотивации поведения в ролевых играх [Электронный ресурс] / М. Фрид. — Режим доступа : <http://rpg.nsk.ru/texts/> — Дата обращения : 20.06.2009.
199. Фрид, М. Голливуд от ролевых игр [Электронный ресурс] / М. Фрид. — Режим доступа : <http://rpg.nsk.ru/texts/> — Дата обращения : 20.06.2010.

200. Фрид, М. Некоторые правила и типичные ошибки при создании павильонных игр-лангедоков [Электронный ресурс] / М. Фрид // Ролевые игры : сб. статей. — Режим доступа : <http://www.tnu.in.ua/study/books.php?do=file&id=6120> — Дата обращения : 16.07.2010.
201. Хевролина, О. Г. Некоторые аспекты теории ролевых игр [Электронный ресурс] / О. Г. Хевролина. — Режим доступа : <http://elformen.tyumen.ru/> — Дата обращения : 27.04.2010.
202. Хевролина, О. Г. Методика индивидуальной подготовки игроков. [Электронный ресурс] / О. Г. Хевролина. — Режим доступа : <http://elformen.tyumen.ru/> — Дата обращения : 27.04.2010.
203. Цветков, А. Властелин сердец [Электронный ресурс] / А. Цветков // Радио Свобода, 29.5.2001. — Режим доступа : <http://www.kulichki.com/tolkien/podshivka/010529a.htm> — Дата обращения : 10.08.2010.
204. Шипов, Р. Поющие поэты / Роллан Шипов // Антология бардовской песни. — Москва : Эксмо, 2005. — С. 8–18.
205. Шрейнер, И. Феномен ниеннизма / И. Шрейнер. — Доклад на конференции : круглый стол «Профессор Толкин и его наследие», 22 апреля 2000 г., РГГУ. — Палантир. — 2001. — № 27. — С. 10–12.
206. Шрейнер, И. Несколько слов в защиту эскапизма от эскапизма / И. Шрейнер. — Доклад на конференции : круглый стол «Профессор Толкин и его наследие», 22 апреля 2000 г., РГГУ. — Палантир. — 2001. — № 27. — С. 13–16.
207. Штейнман, М. А. Игра с мифом в трилогии Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец» [Электронный ресурс] / М. А. Штейнман. — Режим доступа : <http://www.philology.ru/literature3/shteynman-06.htm> — Дата обращения : 3.05.2010.
208. Щепанская, Т. Б. Символика молодежной субкультуры [Электронный ресурс] / Т. Б. Щепанская. — Режим доступа : <http://roehaly.narod.ru> — Дата обращения : 10.04.2010.
209. Щепанская, Т. Б. Фольклор профессиональных сообществ: приметы / Т. Б. Щепанская // I Всерос. конгресс фольклористов : сб. докладов. — Государственный республиканский центр русского фольклора, 2006. — Т. 2. — С. 405–427.
210. Щепанская, Т. Б. Болевые игры / Т. Б. Щепанская // Игра и игровое начало в культуре народов мира / под ред. Г. Н. Симакова. — Санкт-Петербург : МАЭ РАН, 2005. — 274 с. — С. 78–92.
211. Щепанская, Т. Б. Конструкции гендера в неформальном дискурсе профессий / Т. Б. Щепанская // Антропология профессий. — Саратов : Науч. книга : Центр социальной политики и гендерных исследований, 2005. — С. 50–100.
212. Щепанская, Т. Б. Трасса: пипл и телеги 80-х [Электронный ресурс] / Т. Б. Щепанская // Неприкосновенный запас. — 2004.

- № 4 (36). — Режим доступа : <http://magazines.russ.ru/nz/2004/4/> — Дата обращения : 10.04.2010.
213. Щепанская, Т. Б. Прагматика некросимволизма [Электронный ресурс] / Т. Б. Щепанская. — Режим доступа : <http://roehaly.narod.ru> — Дата обращения : 10.04.2010.
214. Щербинин, М. Н. Эстетико-антропологическое бытие социума / М. Н. Щербинин // Вестник ТюмГУ. — 2009. — № 5. — С. 190–199.
215. Ядов, В. А. Социология в России. Исследования молодежной субкультуры на рубеже 80–90-х годов [Электронный ресурс]. / В.А. Ядов. — Режим доступа : <http://www.Pol.Bu.ru/> — Дата обращения : 10.04.2010.

Неопубликованные произведения:

216. Баннов, К. Ю. Игровая культура в пространстве современности : опыт культурологического анализа / Автореф. дисс... канд. культурологии: 24.00.01 / К. Ю. Баннов. — Челябинск, ЧГАКИ, 2007. — 66 с.
217. Ильина, Т. А. Эскейпизм в молодежных субкультурах / Т. А. Ильина. — Доклад на заседании Свободного метафизического университета им. А.Хомякова 14 мая 2006 г.
218. Ляндзберг, А. Р. Специфика использования ролевых игр при изучении технических дисциплин в вузе: дипломный проект на присвоение квалификации «преподаватель высшей школы» [Электронный ресурс] / А. Р. Ляндзберг. — Петропавловск-Камчатский : КамГТУ, 2001. — Режим доступа : <http://rpg.nsk.ru/texts/rpg/lections/del> — Дата обращения : 22.03.2007.
219. Маторина, Н. Е. Движение «флэшмоб» как субкультура современной молодежи : выпускная квалификационная работа / Н. Е. Маторина. — Тюмень : ТГАКИ, специальность «Культурология», науч. рук. С. А. Патласов, канд. филос. наук. — 2009.
220. Омельченко, Е. Л. Идентичности и культурные практики российской молодежи на грани XX–XXI вв. [Электронный ресурс] / Е. Л. Омельченко / Автореф. дисс.... доктора социол. наук. — Москва 2005. — Режим доступа : <http://www.sociology.ru/files/avtoreferat.E.Omelchenko.pdf> — Дата обращения : 13.04.2010.
221. Савин С. И все-таки Игра : педагогическая программа / С. Савин. — Томск, Хобби-центр, 1993.
222. Степанцева, О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества / Автореферат дисс. ... кандидата культурологии. Спец. 24.00.01 «Теория и история культуры» / О. А. Степанцева. — Санкт-Петербург : СПбГУИ, 2007.
223. Субботина, О. О. Игра как универсалия культуры : выпускная квалификационная работа / О. О. Субботина. — Тюмень : ТГАКИ, специальность «Культурология», науч. рук. Ю. В. Юртаева, канд. филос. наук. — 2009.

224. Тихомиров, С. А. Фольклор современной городской молодежи : аксиологический аспект [Электронный ресурс] / С. А. Тихомиров / Автореф. дисс. ... канд. культурологии. — Санкт-Петербург, 2009. — Режим доступа : <http://base.spblic.org/main/person/762> — Дата обращения : 5.07.2010.
225. Токубаев, К. Д. Программа КИРиРМ «Крепость» / К. Д. Токубаев. — КДТ им. А. Кижеватова. — Тюмень, 2001.
226. Устав клуба «Северный Лев». — Сургут, 2007.
227. Фомичев, Ф. И. Особенности формирования маскулинности в социализации городской молодежи [Электронный ресурс] / Ф. И. Фомичев / Автореф. дисс. ... канд. социол. наук. — Тюмень : 2004. — Режим доступа : <http://dissertation2.narod.ru/Diss2006/23-28.htm> — Дата обращения : 26.05.2008.
228. Хевролина, О. Г. Программа гуманитарного Толкин-клуба «Эль Формен — Звезда Севера» [Электронный ресурс] / О. Г. Хевролина, А. Ю. Курганов. — Тюмень : ДДТ Ленинского р-на, 1994. — Режим доступа : <http://elformen.tyumen.ru/> — Дата обращения : 27.12.1999.
229. Шохов, К. О. Особенности смыслогенеза в изобразительном искусстве : визуальные практики как опыт самотворения [Электронный ресурс] / К. О. Шохов / Автореф. дисс. ... канд. филос. наук. — Тюмень, 2009. — Режим доступа : <http://www.disserr.ru/contents/> — Дата обращения : 8.12.2009.

Интернет-ресурсы:

230. http://ru.wikipedia.org/wiki/Бочарова,_Лариса_Владимировна
231. <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/games/xi94>

ПРИЛОЖЕНИЯ

101 ПРАВИЛО ТОЛКИЕНИСТА¹

1. Прочитай «Хоббита».
2. Посмотри фильм «Властелин Колец».
3. Не вздумай прочитать «Сильмариллион»!!!
4. Возьми себе какое-нибудь громкое имя. Да-да, Арагорн подойдет.
5. Что значит «Если я девушка?»! Кому это когда-нибудь мешало???
6. Сделай себе меч из лыжи.
7. Обмотай его синей изолентой.
8. Слышишь, **ОБЯЗАТЕЛЬНО** синей!!!
9. Ладно, швабра тоже подойдет. Но это крайний случай.
10. Сшей себе плащ из занавески.
11. Не вздумай обрезать бахрому!
12. Найди старые и рваные в трех местах берцы.
13. Шнурки должны быть из проводков. На левом синяя изоляция, на правом — красная.
14. Не снимай их ни в коем случае!!!
15. Найди еще хотя бы двух таких же придурков, как и ты.
16. Искать лучше всего в чатах.
17. В психиатрической больнице тоже можно.
18. Нет, эти в белых халатах на ночь уходят домой.
19. В своем учебном заведении ходи в плаще и с мечом, время от времени приговаривая: «Ох уж эти люди!»
20. Обижайся, когда тебя назовут человеком.
21. На вопрос «Как тебя зовут?» отвечай сначала: «Ты, ничтожный человечиска, недостойн знать мое имя», а потом все-таки разродись фразой: «Я Арагорн, сын Арахорна, прозываемый также Элессар, Эльфийский Берилл, и Телконтар, наследник Исилдура и король Гондора!».
22. Если твой собеседник заржал или покрутил пальцем у виска, он — не наш человек. Стукни его мечом по голове.
23. Да, в этом случае правила игровой боевки не действуют.
24. Что значит «Что такое правила игровой боевки?»?

¹ Взято с [<http://www.liveinternet.ru/users/elrandir/post72540852/>]. — Дата обращения : 02.07.2014.

25. Хрясь!
26. Если у твоего собеседника в глазах появился дивный блеск, на губах выступила пена, а ответил он тебе что-нибудь вроде «А я — майя Олорин, прозываемый также Гэндальфом Серым или Митрандиром», поздравляем! Ты нашел себе первого единомышленника.
27. Дальше процесс пойдет быстрее. Вдвоем бить кого-то по голове проще.
28. Когда вас наберется достаточное количество (хотя бы трое), вы обязаны открыть свой клуб.
29. У клуба должно быть красивое и непонятное название.
30. Оно должно состоять из минимум трех слов на неизвестном никому языке (варианты: шведский, латынь, эльфийский).
31. Например, «А Элберет Гилтониель».
32. Что значит «Сам не понял?»!
33. Хрясь!
34. В клубе обязательно должен быть жесткий фейс-контроль.
35. В смысле, если парень тебе не нравится, его там быть не должно.
36. Что значит «А если это девушка?»! Кому это когда-нибудь мешало???
37. Членов своего клуба ты не должен называть людьми.
38. Зови их «существа», «потенциальные носители разума», «тела».
39. Кстати, никогда не называй тело телом. Оно обижается.
40. В клубе должны проводиться тренировки.
41. Я разве сказал, что придется тренироваться?
42. Единственный вид спорта, которым ты можешь заниматься чаще одного раза в месяц — это литрбол.
43. Проводи тренировки по литрболу как можно чаще. Твоя команда должна быть конкуретоспособной.
44. Соревнования по литрболу бывают двух видов: игры и конвенты.
45. Конвент — это съезд таких же придурков, как и ты, придурок!
46. Конвент круче. Там больше народу.
47. А еще там больше халявной выпивки.
48. Если параметр харизмы выше 15.
49. Что значит «Я не играю в АДнД?»!

50. Хрясь!
51. Игра — это конвент, но в лесу. И народу там мало.
И выпивки тоже. Но она крепче.
52. Потому что тяжело тащить.
53. Выкинуть из рюкзака доспехи? Это мысль.
54. СТОП! Какие еще доспехи?
55. Ты что, их сделал?
56. Хрясь!
57. Пусть доспехи реконструкторы делают. А ты — гордый эльф, тебе не положено.
58. Что значит «Я Арагорн!»? Кому это когда-нибудь мешало?
59. Найди себе гитару.
60. Очень старую, битую и без третьего колка.
61. Учиться играть на ней не обязательно.
62. Выучи несколько песен из репертуара Цоя, Бутусова и Шевчука.
63. Да, трех хватит.
64. Аккорды? Где ты услышал это слово?
65. Хрясь!
66. Музыкальная школа — не место для настоящего толкиениста!
67. Ты же эльф, у тебя абсолютный слух и великолепный голос от рождения.
68. Что значит «Кидают сапогами!»?
69. А ты ему мечом по голове — ХРЯСЬ!
70. Арагорн тоже был эльф. На сколько-то там. и не приставай больше с дурацкими вопросами.
71. А то опять будет хрясь.
72. Убивать — ниже твоего достоинства. За всю игру ты не должен ни разу достать меч из ножен.
73. Хотя какие у тебя ножны...
74. Чтобы случайно не поддаться соблазну, не выходи из лагеря.
75. Если вас придут выносить, гордо заявите им: «Мы перворожденные эльфы! У нас обед, а половина вообще еще пьяные. Зайдите часика через три».
76. Если они вернуться через три часа, повторите то же самое, заменив «обед» на «ужин» и «еще» на «уже».
77. Мастера — козлы.
78. Не потому что козлы, а потому что мастера.

79. Если какие-то придурки придут вас выносить в третий раз, бегите жаловаться к мастерам на то, что «из игры сделали обычную маньячку, никакого внутрикмандного отыгрыша».
80. Выучи эту фразу наизусть. Не дай бог, собьешься.
81. Не говори мастерам, что они козлы.
82. Нет, они в курсе.
83. Но могут обидеться и начать козлить.
84. Пока мастер рядом — он твой друг и товарищ, хоть и козел.
85. А друзьям прощается многое.
86. Но мастер не всегда будет рядом.
87. Распространяй всем слухи про мастерский произвол, про то, какие мастера козлы. Им это нравится.
88. Свободное от игр, конвентов и тренировок проводи на толкиенистских форумах.
89. Что значит «Что там делать?» Ругаться!
90. Нет, «хрясь» не будет, выдохни. По интернету ругаться безопасно.
91. Главное, проверь в информации пользователя его место жительства.
92. Если он живет с тобой в одном городе, может получить-ся «хрясь».
93. Обидно, да?
94. Регистрируйся на форуме не под основным ником¹. Так тебя будет сложнее найти.
95. Помни всех, с кем ты ругаешься, поименно, чтобы случайно не оказаться рядом с ними на игре или конвенте.
96. Да-да, иначе будет «хрясь».
97. Хотя... Эти правила существуют не в одном экземпляре...
98. Конечно, мы подписались вымышленными именами.
99. И ты хочешь сказать, что читал всю эту лабуду вместо тренировки по литрболу и даже пытался выполнять???
100. Бегом на тренировку! Водка стынет.
101. ХРЯСЬ!

¹ Игровое (тусовочное) имя (от англ. nickname — прозвище).

30 ПРАВИЛ ФОРУМНОГО РОЛЕВИКА¹

1. Фэнтези — единственный в мире жанр. Научная фантастика? Ну-у-у, это про бластеры, я в такое не играю.
2. Придумай свой мир и расскажи об этом всем. Они точно захотят поиграть в него! «Мир Аэлирании был создан Богами Хаоса в Эпоху Тьмы ...»
3. В мире должны быть четыре стихии, темные силы и великая Империя с Императором. И эльфы.
4. И драконы! Никто не будет играть в мир, где нет драконов.
5. Твой мир — не копия *Forgotten Realms!* Потому что у тебя эльфы с длинными клыками. И уникальные людоящеры. Правда, за них никто не играет.
6. Чтобы водить или играть по чужой вселенной, не надо хорошо ее знать. Достаточно прочитать статью в «Мире фантастики» или «Википедии». По диагонали.
7. Используй анкету персонажа, придуманного для другого мира, ничего не меняя.
8. Родственников и друзей у героя нет, он сирота. Ему триста лет, но выглядит он на двадцать. И вообще, у него амнезия.
9. Кстати, «попаданец» в джинсах и майке группы «Ария» идеально впишется в Вестерос или Фаэрун. И язык он уже знает.
10. Твой персонаж владеет великой магией, позволяющей сносить тысячные войска противника. Но это не манчкинство², ведь над ним тяготеет не менее великое проклятье. Так что он сносит тысячные войска, терзаясь мыслью, что жизнь пуста и скоротечна.
11. Если ты девушка, сыграй красивого и печального парня, более всего похожего на девушку.
12. Если ты парень, не играй женскую роль. Никакую. Ты же не педик!
13. Женщины есть только у людей, эльфов и вампиров, соответственно, только у них может быть романтическая

¹ Взято с [<http://www.liveinternet.ru/users/elrandir/post72540852/>]. — Дата обращения : 02.07.2014.

² От англ. *manchkin* — человек, стремящийся стать потенциально более разрушительным для мира (чаще всего игрового), в котором он находится. Пользуется для достижения своей цели любыми доступными средствами. Негативная характеристика нечестного игрока («шпильбрехера», по определению Й. Хейзинги).

- линия. Гномы и орки бывают только мужского пола. Они размножаются пивом, драками и грубым юмором.
14. Драконы — это такие эльфы, которые иногда могут превращаться в тридцатиметровую ящерицу с крыльями. Больше они ничем не отличаются от людей.
 15. Среди твоих предков были драконы. И боги. И демоны. Да и вампиры, скорее всего. От всех тебе достались их способности, и ни одной слабости.
 16. Все женщины в средние века носили штаны и служили в армии. Зачастую — боевыми магичками.
 17. Ассасин, вор, ведьма, некромант — типичные средневековые профессии. Так и представляйся всем: «Роктар Гирох, профессиональный вор».
 18. До начала игры члены партии жили в разных углах планеты и ни разу не встречались.
 19. Все начинается в трактире. Основная работа героев — перемещение от трактира к трактиру.
 20. Герои не спят, не едят, не ходят в туалет, не моются. Они же герои! В трактире они всегда заказывают только пиво.
 21. Пиши много. Хороший ролевик пишет посты размером с рассказы. Великий ролевик пишет романы.
 22. Потом можешь издать свои посты в издательстве «Альфа-книга». В трех томах.
 23. Чтобы никто не перепутал действия и слова, помечай действия звездочками. «Ха-ха-ха, жалкие людишки! *выпустил файербол*».
 24. Громко думай вслух. Отвечай в своих мыслях на мысли других героев.
 25. Много думай, что остальные члены партии — козлы и ты им не доверяешь. Хотя только что дрался с ними плечом к плечу.
 26. Твой персонаж знает все, что знаешь ты. Например, что на часть отряда, отошедшую на километр в сторону, напали и надо спешить на помощь.
 27. Мастер¹ — это парень, который подбрасывает тебе монстров для уничтожения. На него можно не обращать внимания. Других игроков тоже можно игнорировать.
 28. Мастер попросил исправить ошибки в твоем посте? Немедленно бросай игру!

¹ Организатор игры, чаще всего — автор (соавтор) ее концепции.

29. Ты напал с ножом на дракона и мастер подсчитал, что тебя побили? Немедленно бросай игру!
30. В любом случае бросай игру. Не доводи до финала ни одной форумной игры в жизни.

35 ПРАВИЛ ДИВНОГО РОЛЕВИКА¹

1. Ненавидь тупое файтерье².
2. На игры всегда ездь эльфом.
3. Если игра не по «Властелину колец», езжай на нее фэйри.
4. Что такое «фэйри» ты знать не обязан.
5. Не ездь на исторические игры. Исторические игры — для тупого файтерья.
6. Если ты попал на историческую игру, завернись в зеленую занавеску и делай вид, что ты эльф.
7. На играх никогда не снимай белый хайратник³.
8. Если тебя убили, спорь. Кричи, что это было сделано не по правилам.
9. Если это не помогло, беги и жалуйся мастеру.
10. Напрягай мастера. Спорь с мастером.
11. В крайнем случае, можешь просто пойти дальше. Ведь «по правилам» тупое файтерье не может тебя убить.
12. Белый хайратник — часть твоего прикида.
13. Если, несмотря на то, что ты следовал этим правилам, тебя отправили в мертвятник — кричи, что тупое файтерье угробило тебе персонажа и угондонило игру.
14. Прочитай «Властелина колец» не менее 20 раз.
15. Прочитай «Сильмариллион» не менее 30 раз.
16. Тебя зовут либо Элронд, либо Леголас, либо Тинувиэль, либо, в крайнем случае, Дядюшка Бомбандил.
17. Замути на игре обряд.
18. Обряд должен состоять из большого количества свечек, заклинания на квэнья и абсолютно бесталанного танца.
19. Придумай и попытайся протащить в игру спелл⁴, который с одного каста вынесет все тупое файтерье.

¹ Взято с [<http://www.liveinternet.ru/users/1065250/post32137056/>]]. — Дата обращения : 02.07.2014.

² От англ. fighter — боец.

³ По традиции первых XI — знак умершего (убитого), на которого вследствие смерти не распространяются игровые правила.

⁴ Заклинание (от англ. spell).

20. В конце игры ссуицид, чтобы попасть на фееричную игру в мертвятнике.
21. На игре кури план. Ты можешь не курить план, если ты шизофреник и по жизни тебя прет и без плана.
22. Сделай игру.
23. Когда игра не пойдет, скажи, что ее угондило тупое файтерье.
24. На играх никогда не строй крепостей и не помогай никому их строить.
25. Все равно придет тупое файтерье и всех убьет.
26. Предложи устроить миракль.
27. Когда у тебя ни хрена не получится, скажи, что вокруг все козлы и не знают основ мистериальной игры.
28. Если ты парень — отпусти длинный хайр¹.
29. Никогда не вози на игру оружие.
30. Если ты привез оружие, то оно должно представлять собой меч из соснового плинтуса.
31. Называй свой меч «Нарсил».
32. Лук делается за 2 дня до игры из ветки вишни, которая растет у тебя за домом.
33. Если вы девушка, требуйте от окружающих, чтобы они не ругались матом. Однако, посылайте матом любого, кто сказал вам хоть что то поперек.
34. Если тебя попросили стать мастером, выпиши эльфам кучу плюшек.
35. Всячески подыгрывай им против остальной части полигона (тупого файтерья).

25 ПРАВИЛ РЕАЛЬНОГО ФАЙТЕРА²

1. Ненавидь дивных.
2. Отыгрыш — дивно. Бугурт — рулит. Толчки — сакс. Онли реконстракшен.
3. Твой доспех весит не менее 30 кг.
4. Если тебе говорят о фиксации удара, делай круглые глаза или отвечай «Бу-га-га!».

¹ Волосы (от англ. hair).

² Взято с [<http://www.liveinternet.ru/users/1065250/post32137056/>]]. — Дата обращения : 02.07.2014.

5. Если в инете, зайдя на ролевой форум, ты видишь топик, в котором обсуждают географию мира Толкиена, оставь там пост «Ржунимагу!».
6. Не бери на игры ничего лишнего. Доспехи и водка онли.
7. Говори всем, что ты реконстрактор.
8. Реконструируй тамплиеров или, на худой конец, скандинавов.
9. Если ты реконструируешь скандинавов, одень бацинет¹ и возьми алебарду.
10. Плевать, что это не соответствует эпохе, зато алебардой можно классно навернуть. А другого шлема у тебя просто нет.
11. Закажи доспех у авторитетного мастера.
12. Все доспехи, которые сделаны у других мастеров — марсианские.
13. Марсиане = дивные (см. п. 1).
14. Приехав на игру, накати грамм 250 и иди выносить дивных.
15. На них легче всего показать свою немереную круть.
16. Перед игрой никогда не читай правил. Максимум ограничься описанием боевки.
17. Когда ты выносишь дивных, они пицат и показывают какие то бумажки. Не обращай на это никакого внимания.
18. Забей на тренировки. Лучше пойди, хлебни пивка.
19. Спорь с мастером. Никогда не ходи в мертвятник. Туда ходят только лохи.
20. Твоя крепость должна быть не ниже 3 этажей и построена при помощи бензопилы.
21. Если ты пришел кого то выносить, а в лагере обед — выноси. Обед — это их проблемы.
22. Если тебя пришли выносить — кричи, что тебе нужно время для того, чтобы задоспешиться.
23. Доспешься два часа. За это время штурмующие устанут ждать и свалят.
24. Твое игровое имя всегда совпадает с пожизненным погонялом.
25. Отыгрыш — это распитие водки из рога под крики «Один!».

¹ Шлем XIV века с кольчужной бармицей, распространенный в Западной Европе и Англии.

Марина Авдонина (Эльрин)

**Девочке, покупающей «Властелина колец»
с книжного лотка¹**

Эй, девочка, послушай мой совет!
 Весь этот Толкин — чепуха и бред.
 Не покупай ты эту ерунду,
 Возьми вон «Анжелику» иль «Бурду»...
 Как ясны и чисты твои глаза!
 Нет, Толкина читать тебе нельзя.
 Послушай, я добра тебе хочу.
 Ведь ты, прочтя, не скажешь: «Что за чушь!»
 Ты втянешься. Для молодой души
 Писанья эти хуже анаши.
 Ты толкинешься, а потом начнешь
 Искать себе подобных — и найдешь.
 И вот тогда Господь тебя спаси:
 Ты имя будешь странное носить,
 Сошьешь прикид, изучишь эльфов речь,
 Из деревяшки выстругаешь меч,
 Эльфийскую нацепишь мишуру,
 А там, глядишь, поедешь на Игру
 И будешь бегать с луком по лесам,
 Бить орков, танцы дивные плясать
 И петь по вечерам «А Элберет...»
 А дальше — хуже: в восемнадцать лет
 Полюбишь толкиниста-дурака,
 А он, как будто в средние века, —
 Нет чтоб купить французские духи! —
 Начнет цветы дарить, читать стихи
 И робко твои руки целовать.
 Нет, чтобы сразу затащить в кровать!
 А замуж выйдешь — ох, как нелегко
 Жить паре толкинистов-дураков,

¹ Тексты взяты с [<http://elinoar-arj.ru/archiv/texts/skazoch07.htm#9>]. — Дата обращения : 06.07.2014.

Которые и в слякоть, и в жару
Не к морю едут летом — на Игру.
Что ж, ты упряма. Дай тогда ответ:
Как выглядят вся эта блажь и бред
На трезвый и простой житейский взгляд?
Твои подруги и учителя,
Родители, родители друзей
Подумают впрямую о крейзе¹,
Сперва смеясь тихонько, а потом —
Крутя открыто у виска перстом.
И это все: презренье и смешки,
Прилипшие навечно ярлыки —
Мол, эскейпист, а по-простому — псих —
За мир, похожий на обрывок сна, —
Не слишком ли высокая цена?
Как, ты платить согласна?.. Видит Бог,
Тебя я отговаривал как мог.
Но, видимо, судьбу не обмануть.
Тогда все то, что я сказал, забудь.
Пред совестью своей теперь я чист.
Я сам уже семь лет как толкинист.
У нас тусовка... Да, по четвергам...
Да, в основном гитара, треп и гам.
Придешь? Ну, мне пора уже. Пока!
Тьфу, пятый раз у этого лотка!

1992

Возвращение с игры

Мастерам XI-90

Шум городской вокруг. Бурлит
Движеньем магистраль.
А мы пришли из той земли,
Где сталь звенит о сталь,
Где небо застыл черный дым
И тучи стрел слепых,
И вот растерянно стоим
Средь городской толпы.

¹ Сумасшествие (от англ. crazy — сумасшедший).

Смущенно мы глядим вокруг —
 На город, на людей:
 Они не носят ни кольчуг,
 Ни шлемов, ни мечей.
 Обычной суетой полны
 Большие города,
 Как будто не было войны —
 Все так же, как всегда.
 Но как же так? Я воевал,
 Я шел сквозь боль и страх,
 И был убит, и убивал,
 Друзей терял в боях,
 Я потерял сраженьям счет
 И дням длиной в года,
 А здесь как прежде жизнь течет,
 Все так же, как всегда.
 Я был убит. Но я живой,
 Друзья мои все тут,
 И мимо нас густой толпой
 Прохожие идут.
 А может быть, сражение — бред,
 Видений сонм дурных,
 И вот уже десятки лет
 На свете нет войны?
 Но были битвы, и мечи
 В руках у нас не зря,
 И отблеском огней в ночи
 Глаза еще горят.
 Ни слова мы не говорим,
 Но взгляд понятней слов:
 Прошли мы сквозь огонь и дым,
 Сквозь тьму, сквозь смерть и кровь.
 Стоим. Вокруг толпа бурлит.
 И предстоит нам вновь
 Идти туда, где сталь звенит,
 Туда, где льется кровь.
 Но если отойдет беда,
 Развеет ветер дым,
 Тогда мы вновь придем сюда
 И молча постоим.

1990

Плач по мечу

Посвящается знаменитой Лориэнской тренировке, на которой было сломано шесть мечей, а седьмой сломали после нее

Не слыша ни победных криков громких,
Ни труб, что песню торжества поют,
Несешь ты на руках меча обломки,
Как тело друга, павшего в бою.
Застывший взор невидящ и отчаян
От слез, готовых по щекам потечь.
Смеются, не поняв твоей печали,
Товарищи: «Сломал свой верный меч...»

1992

Лариса Денисюк

Ночной дозор

— Я слышу рог! — Тебе, наверно, снится.
Такая тишина вокруг, что странно:
Такой покой не любят на границе.
А за Рекою-то — опять... туманно.
— Я слышу рог! Его доносит ветер.
Прислушайся — и ты услышишь тоже!
— Да нет, все тихо. Я бы уж заметил.
Чтоб я проспал — такого быть не может!
— Я слышу рог. Сходи за капитаном!
— Да нет, нельзя: он только что из боя,
И я его тревожить зря не стану...
— Я слышу рог... — Послушай, что с тобою?
Мы все устали от ночей бессонных.
Смотри — луна уже скользит за крышу...
Ну, что ж ты замолчал, неугомонный?
— Я слышал рог. Теперь уже не слышу.

Война

Тревожна явь. Кошмарны сны.
Вершины гор освещены,

И на холмах неровный блеск
 Сторожевых огней.
 Над Гондором сгустилась ночь.
 Спешите, чтоб успеть помочь —
 Иль увидеть кровавый всплеск
 Его последних дней!
 На Башне — страж. Горит костер.
 А в Цитадели Денэтор
 Смотрит, забыв про сон, во мрак —
 В старинный палантир,
 Туда, где мертвые поля,
 От жажды треснула земля,
 И видит, что всемогущ Враг
 И незащищен мир.
 Над Мордором — туман и дым.
 В степи разведчик-рохиррим,
 Верхом отыскивает вновь,
 Где безопасней путь.
 А в недрах Роковой Горы
 Кольцо — козырный туз игры —
 Взрывает мозг, и студит кровь,
 И обжигает грудь!

Ирина Шальнова

Серая Гавань

Под вечерними лучами
 На покинутом причале
 Мы плечом к плечу стояли,
 Окруженные молчаньем.
 Завтра снова солнце встанет,
 Возвратит надежду людям
 Мы мудрей и тверже станем,
 Только прежними не будем.
 Только прежними не будем...

Отогреть в ладонях птицу
 Как и прежде, будем рады,

Но рука теперь ложится
На оружие так, как надо.
Деревца сажают люди,
Окрыленные надеждой,
Мир еще прекрасней будет,
Но уже не будет прежним:

Превратятся в новый венчик
Лепестки увядших лилий,
Но не в тот, что в первый вечер
Был подавлен самой милой.
Наших дней дела и споры
Будут помниться все хуже,
Мы себя в легендах скоро
Ненароком обнаружим.
Ненароком обнаружим...

Сыновья былых поэтов
Песни новые сложили...
Мир меняется. И это —
Жизнь, которой мы служили.
Что ж, друзья, пора в дорогу.
Слезы нам глаза промоют,
Мы привыкнем понемногу
Ждать известий из-за моря.
Возвращается надежда,
Солнце снова землю греет,
Мир уже не будет прежним —
Мы спокойней и добрее.
Мы спокойней и добрее...

Ирина Шубина

Попытка к бегству

Нам пора, нам луна
Осветила пути, что уносят
В Нуменор, в Арканар,
В Зазеркалье, Заморье, Замостье.

Что за срок на дворе,
Отчего так душа холодеет?

Ведь в Париже апрель
И нисан настает в Иудее.

Торопись, торопись,
По ступенькам, по каменным плитам,
Ты слышал — по степи
Вдалеке простучали копыта.

И шумят поезда,
И тревожны ночные вокзалы,
И восходит звезда —
Посмотри, разве этого мало?

Что печаль нам и боль,
Если сорваны мира покровы,
Если назван пароль
И заветное сказано слово?

Не касаясь травы,
Ждут нас кони нездешней породы,
Но я знаю — увы —
Ты оглянешься перед уходом.

И вокруг — никого,
Никого, ни посланца, ни друга,
Только над головой
Темнота нависает упруго.

И дорога твоя
Холодна и пуста, как обычно,
Ну а «мы» вместо «я» —
Это просто дурная привычка.

И колечко в руках —
Современной фабричной работы,
И сигнал «Маяка»
Возвестит наступленье субботы...

Возвращайся. Прощай.
Вот твой город, вот твой переулок.
Ты зачем по ночам
Просыпался от крика назгула?

Виктор Карасев

МОСКВА,
стихи и песни к ролевой игре «Арканар» (1997)¹

Прощание Цурэна

*«...Румата навсегда запомнил его, иссиня-бледного
от пьянства, как он стоит, вцепившись тонкими руками
в ванты, на палубе уходящего корабля и звонким, молодым
голосом выкрикивает свой прощальный сонет
«Как лист увядший падает на душу»...»*

Какое мне дело до этой страны,
Где души — замшелы, дороги — грязны;
Леса да болота, и просвета нет...
Но здесь я, всего-то, родился на свет...
Какое мне дело до этой страны,
Пропитой без цели, за четверть цены,
Лжи истина гаже с засаленных губ,
А, кто не продажен, наверное — глуп...
Какое мне дело до этой страны,
Где звон до предела зажатой струны,
Где смерть — в изголовье, и дыба близка;
Где пишется кровью любая строка...
Какое мне дело до этой страны,
Где сердце хмелело от каждой весны,
Наукою горькой расщедрились дни,
Ночные задворки все память хранит...
О, сколько страданий в болоте родном!
Мне сто оправданий найдется потом;
И ветер попутный, и ясный маяк,
Но кажется смутно, что что-то не так...
Живучий, беспутный цветок пустырей
Запахнет в уюте, лишившись корней;
В спокойствии скучном тоска о былом
Царапнет мне душу увядшим листом...
Успеть бы проснуться сквозь вязкую тьму,
Успеть бы вернуться к себе самому,

¹ Тексты взяты с [<http://elinor-arj.ru/arxiv/texts/skazoch07.htm#9>]. — Дата обращения : 06.07.2014.

Понять, подытожив сплетения дней,
 Что жизни дороже и смерти сильнее...
 В горячие строчки всю душу вложить,
 Чтоб стоило точно не — выжить, а — жить;
 Понять у предела последней стены —
 Какое мне дело до этой страны...

Песня бывшего эльфа

Три года маялся на нарах в Барад-Дуре (в натуре!),
 Три года Мордор мне пришлось топтать,
 И на моей, эльфийской прежде, шкуре (в натуре!),
 Вдруг начали чешуйки прорастать.

Привык я жить немывтым и небритым
 И раз в неделю пайку получать,
 И вместо ног остались лишь копыты,
 Ну не совру, век воли не видать!

И я пахал, как все мои друганы,
 Но наступили новенькие дни,
 Я скорешился с орком из охраны
 И понял: я такой же, как они.

Теперь я неприятностей не знаю (ниче!),
 Кайфую, как в законе уркаган,
 Мои друганы — все с понтом урукхай (ты понял!),
 А их начальник для меня — пахан.

И я бы мог давно слинять отсюда —
 Мне кум скостил со срока двести лет, —
 Но, гадом буду, я Мордор не забуду...
 И вам с Ородруина шлю привет!

Я не хочу в Раздоле быть шестеркой!
 Ошиблись страшно мама и отец:
 Я должен был родиться вольным орком,
 И я им стал, в натуре, наконец!

И сердце рвется к Мордору поближе.
 Нашел я в жизни подлинную цель:
 Ох, до чего ж я эльфов ненавижу (позорных),
 А элберет твою Гилтониэль!!!

Эльфийское заклятье

Древнее заклятье тебя спасет,
Яркий звездный свет в темноте зажжет;
Если ты в пути, и прекрасна цель, —
«А Элберет Гилтониэль...»
Если ты силен и отважен сам,
Можешь ты довериться чудесам —
Выручат они средь чужих земель,
«О менель-палан дириэль»
Если нет злодейства в душе твоей,
Если ты спешишь выручать друзей,
Если гневом сердце твое зажглось,
«Лэ нэллон си дин'гурутос»
Честен кто и доблестен — лишь того
Выручит эльфийское волшебство,
Чтобы, что назначено — все сбылось:
«А тиро нин, Фануилос!»
А Элберет Гилтониэль,
О менель-палан дириэль,
Лэ нэллон си дин'гурутос,
А тиро нин, Фануилос!

Чайка по имени Джонатан Ливингстон

*«Невыдуманному Джонатану-Чайке,
живущему в каждом из нас, посвящается»*

Ричард Бах

Пронзителен птичий полет...
Открылась
Щемящая старая рана — бескрылость
И вновь уснуть не дает...
Так — у калеки много лет
Болит нога, которой нет.

Где вольных птиц крылатый клин
Мчит выше льдин, лесов, пустынь,
Где красота и простота,
Где все земное — мелкота,
Где солнце — рядом, под крылом,
Где скажешь взглядом обо всем...

И он, всю загомонив,
 В загоне мечется, забыв,
 Что крылья срезаны — беда!
 И не срастутся никогда.
 Куда он рвется? Прямо в суп,
 В жратву, на зуб... Ах, как он глуп!
 За двадцать пять... Пора понять,
 Что рождены мы — не летать,
 Что надо под ноги глядеть,
 Чтоб носом в грязь не полететь...
 Так мучит все, что не сбылось,
 Так пусто все, что удалось,
 Так — пожилого гусака
 Вдруг перелетная тоска
 От перекормленных гусынь
 Зовет в заоблачную синь,

Все так. Но как же нужно мне,
 Вдохнув простора по весне,
 На миг — уж коль не навсегда —
 Но только б вырваться туда,
 Где свет костра нужнее сна,
 Где в такт душе звучит струна,
 Где красота и простота,
 Где все земное — суета,
 Где рядом друг, к плечу плечом,
 Где скажешь взглядом обо всем...
 Где сил и смелости набрать
 Земные пути разорвать?!

И — позабудь
 обратный путь —
 — с обрыва — ну! Ввысь! Или — вниз?!
 Чтоб только крылья распахнуть
 Хоть раз.
 А вдруг они
 Срослись?!

* * *

Толку ли в крыльях, когда не крылата душа?
 Если простор не мешает спокойно дышать,
 Если поверил в ничтожество собственных сил,
 Если навек неизменным себя ощутил?

Даже для птицы учиться летать — это труд.
Глупые куры, ленивые голуби — врут.
Всех уверяют, что тоже летают они,
Крыльев остатки горды для порядка хранить...

Нет совершенству предела, а небу — границ,
Если стремиться оправдывать звание птиц,
Чайке нечасто доверено имя носить —
Имя, которое нужно еще заслужить...

Быть выше всех, быстрее всех —
ведь это крах, а не успех!
Напрасный труд и жгучий стыд,
Тебя распнут — и ты забыт.
У разных стай один закон:
как все летай, иначе — вон,
и хоть сумел открыть пути —
но кто посмел по ним идти ?!

Бежать от этих злых тупиц,
Искать страну свободных птиц,
А вдруг хоть там — не так совсем?!
И там — закон: летать, как все...
Но путь один — к чему гадать,
И что изгнаннику терять?
Лишь ветер в грудь, холодный мрак —
суровый друг, надежный враг.

И только после — чудеса:
Прорыв в Другие Небеса,
где ученичество — опять,
и вновь себя же побеждать,
постичь свободу и любовь...
И высший взлет — спуститься вновь
Лишь ярость волн и ярость гроз.
Как схватка боли — яркость грез,
Во тьме клубящихся стихий
Найдет душа свои стихи...
Вздирает ночь клочками туч
крылатой точки белый луч,
крылатой вспышки слабый свет...
Ну, кто услышит, кто вослед?

«Начнем с горизонтального полета...» —
 Все это слишком просто для кого-то.
 Услышать бы какой-нибудь секрет,
 А не слова, в которых проку нет...
 К чему свобода, или цель полета?
 Чтоб крылья развернуть для поворота!
 Наставник, говори, в конце концов,
 Для летунов, а не для мудрецов!

У них все это впереди:
 усталость, страх, и боль в груди,
 и боль души — еще больней,
 и кровь разбившихся друзей, —
 и лишь потом, такой ценой
 поймут урок начальный свой...

Начнем с горизонтального полета...
 Трудна однообразная работа —
 еще трудней, себя перемеля,
 всю душу переделывать с нуля...
 Но лишь потом — не просто повороты,
 а постижение мудрости полета,
 чтоб собственным же телом овладеть,
 а после — и его преодолеть.
 вниз, где другие — так, как раньше ты, —
 беспомощно толкуются у черты.
 Ведь нужно им услышать от кого-то:
 «Начнем с горизонтального полета...»

...Начнем с горизонтального полета.

* * *

Где ты, Джонатан? — Там, там,
 в беспредельном небе...
 И не важно нам,
 был ты или не был.
 Ты — в душе у тех, кто за тобой
 Рвется в небосвод над головой,
 Где простор — крылам,
 и легко мечтам...

Статуи гранит разбит
 Поступью веков —

а тебя хранит и чтит
память смельчаков.
Многим твой полет помог понять,
Как по-настоящему летать,
как свободным стать —
это не отнять...
Это — не для всех. Брань, смех
неизбежно слышит,
кто — как ты, из тех,
чей грех — быть быстрее и выше...
Но опять, запретах вопреки,
подрастут твои ученики —
крылья их крепки,
мысли высоки!

Где ты, Джонатан? Ты — в нас,
как мечта и песня.
Нужен нам сейчас как раз
твой урок небесный:
что в полете главное — полет,
что его свобода создает,
что пределов нет...
В воздухе — твой след.

Где ты, Джонатан?..

*Лариса Бочарова (Лора Провансаль)*¹

Эльфийский бастион

Сюда, где ночь и мгла, судьба нас завела,
И тень от вражеских ворот раскинула крыла.
Мы сведены, как сводят брови,
Слепит глазницы едкий дым,
Но будет май и встанут травы вровень
С руническим надгробием моим.

Нас ждет огонь смертельный,
Но все ж бессилен он.

¹ Взято с [<http://menestrelnik.diary.ru/p103227878.htm>] — Дата обращения : 05.07.2014.

Держись, мой друг, пока не пал последний
 Крылатый наш эльфийский бастион.
 Здесь птицы не поют, деревья не растут,
 Корона вражеских зубцов венчает наш приют.
 Уже горит вторая башня,
 И тонут лестницы в гробах.
 Мы не от гордости своей бесстрашны —
 То цвет отчаянья белеет на гербах.

Забудь про то, что руки
 Нам держит Саурон,
 Берет свое спасенье на поруки
 Последний наш эльфийский бастион.

Боюсь, что ни один не встанет из руин,
 Когда пройден был Рубикон с названьем Андуин.
 И нет пути по бездорожью.
 Бессчетна вражеская рать.
 Скрепим сердца, как плащ скрепляют брошью,
 Еще не вышло время все переиграть.

Взметнутся в небо искры
 Берилловых корон.
 Наш вечный пост — он был не нами избран,
 Моя могила, мой эльфийский бастион.

Анна Курганова (Владычица)

Прощание в Раздоле¹

Подари мне рассвет в беспокойном Раздоле,
 Подари сарбакан², и чтоб руны на нем...
 Ах, как хочется жить! Жить, как птица на воле!
 Что ж, раз хочется жить — мы еще поживем.

Мы еще поживем, по известным приметам...
 Только этих примет меньше день ото дня.
 Здесь, в эльфийских лугах, мы забудем об этом.
 Лишь когда я уйду — не забудь про меня.

¹ Имладрис, в переводе С. Муравьева.

² Трубка для стрельбы ядовитыми шипами — распространенное стрелковое оружие лесных эльфов и хоббитов на ХИ.

Скоро будет гроза, и кого-то не станет —
Может, их, может, нас... может быть, никого.
Может быть, надо мной завтра солнце не встанет —
только ты разгляди из-за Моря его.

1992

Алексей Алликас, Елена Сорокина

Песня хоббитов о том, что же произошло в конце Третьей эпохи вокруг Кольца Всевластья

На далекой Амазонке не бывал я никогда...

Р.Киплинг

На далеком Андуине мы не пили никогда,
Не пройти и не проехать, не пробраться вам туда.
Ну а если вдруг решили вы отправиться туда —
Вас назгала препроводят кой-зачем и кой-куда.
На пони до Раздола мы, а дальше с рюкзаком,
В Мордорию, в Мордорию, в Мордорию пешком.
Смотрите в палантиры вы — чтоб вас не подвести,
Мы до конца эпохи обязуемся дойти.

Припев:

Только непоседа-хиббит,
только забияка-хоббит,
только беспокойный хоббит мог таких наделать дел!

Представляете картину — в замке Элронда Совет
Девять воинов бесстрашных отправляет на тот свет.
Не тревожьте понапрасну ваши светлые умы —
На тот свет стремятся девять, двое с краю — это мы.
Пусть задохнутся завистью Горлум или назгал —
Никто подобной наглости доселе не видал.
Проложим мы до Мордора передовой маршрут,
До отправленья хоббитов осталось пять минут.

Припев.

И еще одна картина — мы штурмуем Изенгард,
И направо и налево крушат энты этот ад.
Мы развалим эти стены, мы пройдем здесь, как таран,
На высокой Белой Башне матерится Саруман.

Под Гондором покажем передовой пример,
Искусно мы применим наш обходной маневр.
И в панике противник уже бежит назад,
Воткнем кинжал Арнорский назгалу прямо в... глаз.

И финал, конечно, жуткий — склоны роковой горы,
Бродят гоблины в округе, злобно точат топоры.
Мы ползем, как скалолазы — нету мочи, нету сил,
Только Горлум — вот зараза! — Фродо палец откусил.
И в кратер вулканический сорвался с визгом он,
И с криком истерическим растаял Саурон.
Мордор лежит в развалинах, его не возродить,
Поедем в Хоббитанию порядок наводить.

Привев.

Александр Курганов (Собака)

Песня Саурона о проблеме лошадей

Я с утра все свое дорогое время
посвятил, е-мое, маленькой проблеме —
И хотя приложил очень много сил я,
но проблему лошадей так и не решил я.
В виде стаи мокрых кур приползали Девять,
и сказали они: «Надо что-то делать,
чтобы больше не топил верховую лошадь
забияка Глорфиндейл, злой и нехороший!»
Донесли мне вчера о занятном факте:
Появился в горах где-то птеродактиль.
Я пошел, поглядел — просто загляденье!
Ах, вы, птенчики мои! Вы — мое спасенье!
Ты расти, мой летун, вырастай в коняшку!
Посажу на тебя назгула-бедняжку,
Полетят три беды — шестеро вослед им...
И тогда поглядим, кто поржет последним!
Весь компот я птенцу выливаю в чашку,
чтобы он поскорей вырастал в коняшку.
А король-Чародей ахает умильно:
он в Ристанию лететь хочет очень сильно!

1992

Виктория Ермакова

Воспитательная беседа волшебника Гэндальфа с хоббитом-несмышленишем по пути из Шира в Мордор

— Гэндальф, гляди, какие гоблины!

Вон там, расселись по ветвям.

Они, наверно, парни злобные —

никак, придется драться нам!

Я драться буду черта с два —

болит живот и голова,

Покушать надо бы сперва...

Уходим, а?

— Ну, где, сынок, ты видишь гоблинов?

А, те пять штук на ветке в ряд?

Наверно, эльфы поработали.

Они давно уж тут висят.

А эльфы вешают на сук

лишь Саурона верных слуг,

будь то хоть гоблин, хоть урук¹.

Вот так-то, друг!

— Гэндальф, гляди-ка, там чудовище!

Ой-ой, мертвые, Гэндальф!

Тут где-то рядом Упокоища,

и вот явилась эта шваль.

Ты сам права ему качай,

еще укусит невзначай...

Гэндальф, родимый, выручай,

Гэндальф, спасай!

— Ну, что ты, парень беспокоишься,

умертвий, что ли, не видал?

Небось, попал бы в Упокоище —

еще б не так оголодал!

В его могиле, чтоб ты знал,

упрятан целый арсенал.

Стащи тайком его кинжал —

зачем скандал?!

¹ Урук-хай в единственном числе.

— Гэндальф, гляди, какая куколка!
Вон, ворох тряпок на коне!
Хочу на дачу это пугало —
пускай ворон гоняет мне!
Какой покрой, какая ткань!
Давай изловим эту дрянь!
Иль сам такую же сваргань —

Гэндальф, достань!

— Ну, ты, кретин, не трогай назгула!
Нашел игрушку, идиот!
Я ж говорил — они заразные,
тут даже тролль тупой поймет!
Куда ты лезешь, разгильдяй!
Получишь порчу невзначай —
лечить не буду, так и знай,

и подыхай!

— Гэндальф, а это кто под кустиком?
Сидит, глядит глаза в глаза...
Не то медведь такой малюсенький,
не то большая стрекоза...
Чего он здесь в такую рань,
и что еще на нем за рвань?
Небось, спустил все деньги, пьянь?

Гэндальф, ты глянь!

— Ну-ну, малыш, не трогай Горлума!
Какой ни есть — тебе родня.
Пока дотащимся до Мордора —
гляди, дожدهшься у меня!
Я сам уже порой не рад,
устроив этот детский сад...
Откроешь рот — пойдешь назад,

вот так-то, брат!

1992

У черного хребта ни пули, ни креста —
 лишь слезы, замерзающие в бороде.
 А серый волк зажат в кольце собак, он рвется,
 клочья шкуры оставляя на снегу,
 Кричит: «Держись, царевич, им меня не взять,
 крепись, Ванек! Я отобьюсь и прибегу.
 Нас будет ждать драккар на рейде
 и янтарный пирс Валгаллы, светел и неколебим, —
 Но только через танец на снегу,
 багровый Вальс Гемоглобин».

Ты можешь жить вскользь, ты можешь жить влет,
 на касты всех людей деля:
 Мол, этот вот круг, а этот вот — нет,
 а этот, мол — так, ни то и ни се.
 Но я увидел вальс в твоих глазах — и нет опаснее свидетеля,
 Надежнее свидетеля, чем я, который видел вальс
 в глазах твоих и понял все.
 Не бойся — я смолчу, останусь навсегда египетским ребусом,
 Но только, возвращаясь в сотый раз домой,
 засунувши в компостер разовый билет,
 Возьми и оглянись — ты видишь?
 Серый волк несется за троллейбусом,
 А значит — ты в строю, тебя ведет вальс веселою тропой,
 как прежде — след в след.
 Рвись — не рвись, но он не пустит тебя, проси — не проси.
 Звездною фрезой распилена планета вдоль по оси.
 Нам теперь узнать бы только, на какой из двух половин
 Будет наша остановка — Вальс Гемоглобин.

Лосинская Анна Юрьевна

**СПЕЦИФИКА ИГРОВОГО НАЧАЛА
В РОЛЕВОЙ СУБКУЛЬТУРЕ**

Монография

Редактор Н.В. Тиунова

ISBN 978-5-91804-072-0



9 785918 040720

Подписано в печать 20.02.2015 г.
Формат 60x84/16. Гарнитура «SchoolBook»
Печать цифровая. Бумага белая 80 г/м²
Усл.-печ. л. 12,9. Заказ № 29. Тираж 300

Редакционно-издательский центр
Тюменской государственной академии
культуры, искусств и социальных технологий

625049, г. Тюмень, Московский тракт, 41

e-mail: kniga102@gmail.com